NINTENDO 100% NO OFICIAL ¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!

375 ptas.

# games WORLD

¡GRATIS! LIBRITO CON GUÍAS DE SOUTH PARK RALLY, DK: ZERO HOUR...

SOLID SNAKE Y PIKACHU, ¡CARA A CARA! Todo sobre Metal Gear: Ghost Babel y Pokémon Stadium

TOMB RAIDER ¡Review del juego GBC!



RESIDENT EVIL 2 Guía paso a paso... ¡de miedo!

# RIDGE RACER 64

¡Más rápido que la abuela de la fabada!

DENTRO...
- MARIO PARTY 2
- OPERACIÓN: WINBACK
- ZELDA: MASK OF MUJULA
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD
- ECW HARDCORE
- HYDRO THUNDER

¡Y muchos más!

NÚMERO 7












GAME BOY | DOLPHIN



Games World No. 7
31 Mayo del 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Joan Josep Musarra

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona


# EDITORIAL

En este preciso instante, un bioquímico, empleado anónimo de una fábrica extremeña de productos cárnicos, hace oscuros experimentos con cadáveres humanos. Recluido en su laboratorio secreto, está a punto de sintetizar una sustancia idéntica a la que descubrieron los científicos de Organización Umbrella. Sí, la misma que convirtió Raccoon City, escenario de *Resident Evil*, en una sucursal del infierno.

Dentro de unas semanas, un zombi llamará a tu puerta. Mejor dicho, la echará abajo. Por suerte, tú estás bastante bregado en estos menesteres y sabrás finiquitar al muerto viviente antes incluso de que tus padres se hayan repuesto del patatús. Entonces, mientras frota las salpicaduras de sangre zombi de tu camisa, tu abuela dará gracias al Altísimo por las horas que has pasado pegado al joypad de tu N64, anticipándote a este histórico día.

El cine y la literatura de ciencia ficción se han ocupado sobradamente de describirnos qué nos depara el futuro, pero sólo los videojuegos nos permiten prepararnos para los escenarios del porvenir. Al fin y al cabo, muy pronto será técnicamente posible fabricar criaturas como los Pokémon. Por ejemplo, introduciendo genes de la manta eléctrica en el genoma de un ratón, obtendremos un ser más o menos parecido a Pikachu. ¿Te imaginas yendo de paseo montado en un pterodáctilo? ¡Pues dalo por hecho!

En ciertos ámbitos ya se empieza a tomar conciencia de todo esto. Algunas academias militares estadounidenses, por ejemplo, ya incluyen videojuegos en los programas de entrenamiento de pilotos de cazas y agentes de operaciones especiales. Pero tú no necesitas ir a Guantánamo a fin de prepararte para la vida moderna. ¡Anda, enciende tu N64 y sigue practicando con el Uzi! Ahora mismo, una mano corretea traviesa sobre el cuerpo inerte de un bioquímico extremeño…

# SUMARIO

# ¡AL ABORDAJE!

**Este mes, abordamos el mejor juego de carreras para nuestra consola. Anda, vístete para la ocasión... ¡Qué haces, quítate esas plumas inmediatamente!**













# RIDGE RACER 64

**Un motor que ruge... ¡Es *Ridge Racer* para la N64... y es el mejor juego de carreras del mundo!**




| | | | |
|---|---|---|---|
| DE | NINTENDO | PRECIO | 8.990 Ptas. |
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1-4 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | ✓ |
| MEMORY PAK | X | EXPANSION PAK | X |

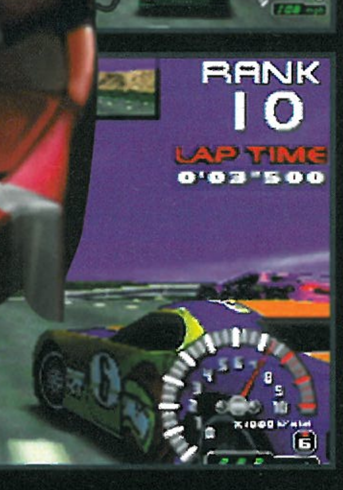






¡Circular por estas curvas, qué emocionante!

Fíjate bien en ese helicóptero... ¿No será el tío de Nuclear Strike? ¡Eh, tío, que te has equivocado de juego! Será pardillo...




**Los que tienen una PlayStation chulearon mucho tiempo comentando lo genial que era este juego y a nosotros nos daba mucha, mucha rabia, sobre todo cuando empezaban a hablar de que *sólo* se podía jugar en *su* consola ¡Grrrr!**

## ES EL MEJOR

Y por fin, después de tanto esperar a ver cómo les devolvíamos la pelota, la fortuna nos sonríe, porque gracias a Nintendo y a sus desarrolladores estadounidenses, NTSC, tenemos el mejor *Ridge Racer* que hay sobre la capa de la tierra. Combina todos los circuitos del primer *Ridge Racer* y es la continuación de *Ridge Racer Revolution*. También incluye un tercer circuito diseñado por NSTC partiendo de cero; resumiendo, *RR64* es un trabajo brillante.




## CONTROLES PRECISOS

¿Qué? ¿D-pads cutres? ¡Olvídalos! *RR64* presenta un control analógico muy suave, una maravilla, y los coches responden que es un gustazo. Te sorprenderás mirando la pantalla con la boca abierta al ver con qué sutileza te deslizas por el circuito al más mínimo toquecillo del stick analógico. Luego te frotarás los ojos, incrédulo, cuando los otros vehículos serpenteen por la carretera, esquivando y adelantando oponentes mientras tú vas moviendo el control de lado a lado. La forma en la que los coches circulan es mejor que en cual-

# ¡AL ABORDAJE!

## CÓDIGO DE CIRCULACIÓN

*RR64* Tiene tres segmentos distintos para cada circuito. Una es tu ruta por defecto y las otras dos son trazados extras a los que sólo podrás acceder si consigues la primera plaza en todas las carreras. Además, cada ruta tiene su versión al revés, con lo que sumamos unas ¡18! posibilidades ¡Oooooh!

### UNO

**La carrera *Ridge* original, con rutas extras que podías ver en la versión PlayStation, pero a las que no era posible acceder.**





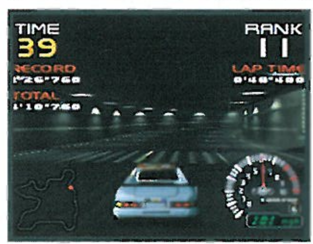


### DOS



**Éste circuito de *Revolution* es muy complicado, especialmente durante las rutas dos y tres, cuando aparecen las curvas en "s" y las súper cerradas.**






### TRES

**La del desierto es la más dura de las tres y su ruta esconde una de las peores curvas de la historia. ¡Prepárate!**






## TÚ, YO Y LA CPU

*RR64* tiene uno de los mejores multijugadores con el que nos hemos topado hasta ahora. Puedes jugar contra seis oponentes (dos de ellos serán híper agresivos contendientes CPU). Ten cuidado que no te empujen. Juegan sucio.




**▲ A pesar de todo el jaleo que se arma, los gráficos de *RR64* saben conservar la calma.**



**▲ Partir la pantalla así no afectará mucho tu visibilidad...**



**▲ ...y ese mapa de ahí en medio es tremendamente útil.**

quier otro juego de carreras al que hayamos jugado. ¡Va tan bien!

### Y MÁS, Y MÁS

Pues vale, sólo hay tres circuitos, pero tienes lo mejor de los dos mundos con la impresionante carrera en la ciudad del primer *Ridge Racer* y la deliciosa carrera por la playa de *Revolution*. Si les añadimos la –floja– carrera del desierto de NSCT más los circuitos invertidos estarás "enganchado" a *RR64* semanas y semanas. Nosotros tardamos un par de días largos en verlo todo y, por lo que sabemos de coches de carreras, es impresionante lo extenso que es. ¿Que qué pasa con los coches, dices? Cada vez que consigues la primera posición, liberas un coche, y para conseguirlo

## ¡TOMA YA!

Lo mejor para quitarse de encima a un oponente que se está poniendo pesado es estamparlo contra la pared de un buen toque.



**¡AJÁ! UN CONSEJO** Tu coche es más ancho de lo que crees, así que intenta siempre adelantar a los demás con suficiente separación.

**¿Y ÉSTA QUIÉN ES?**

**REIKO NAGASE!** Esta encantadora señorita es la imagen de *Ridge Racer*. Intenta no perderla de vista en las vallas publicitarias de la pista, porque las pasarás tan rápido que te costará...

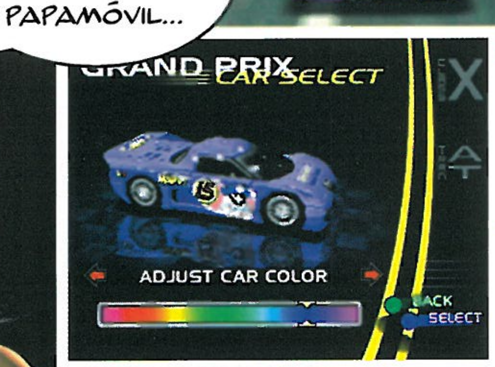


## A TODO COLOR

Antes de empezar la carrera, puedes cambiar el color de tu coche. Puede quedarte muy vistoso o de pena, pero contra gustos...




CUANDO HAGO AUTOSTOP, SE ARA HASTA EL PAPAMÓVIL...




Yo de ti, me lo pensaría bien antes de pintarlo de este color.

Aquí es donde le das color a tu coche. ¡Ten cuidado, no tapes a los patrocinadores!

tendrás que competir con él... Un poco como en la carrera contra el jefe de *Diddy Kong Racing*.

### ¡COMO UNA CENTELLA!

Cuando ya tengas acceso al Lamborghini, circularás por *RR64* a la velocidad de –no, estamos de guasa– *F-Zero X*. Tan rápido que parece increíble, y eso sólo es el principio, colega, porque dentro de ese cartucho hay toda una demostración de lo que la N64 es capaz de hacer. Con *RR64* vas a flipar. No es perfecto, pero es esencial.

### CONTROLES

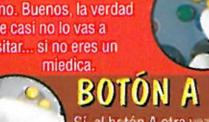
Hay tres configuraciones distintas, pero a nosotros ésta es la que nos gusta más.



**JOYSTICK**
En la configuración predeterminada, no te equivocarás.



**BOTÓN A**
Para acelerar y que los demás muerdan el polvo. ¡Genial!



**BOTÓN B**
El freno. Buenos, la verdad es que casi no lo vas a necesitar... si no eres un miedica.



**BOTÓN A**
Sí, el botón A otra vez. Púlsalo en una curva para pegar un buen derrape.



**BOTONES C**
Ajustan la posición de la cámara. La visión en primera persona es insuperable, que lo sepas.

## ¿LISTOS? ¡YA!

¿Quieres ganar unos preciosos segundos extra? Entonces debes aprender a dominar la salida ultrarrápida. Presiona A y mantén las revoluciones sobre las 6-7000, cuando el límite de tiempo se aproxime a cero, saldrás disparado como un gato al que le han pisado el rabo.




Gánate unos dineritos y podrás comprar piezas nuevas para tu coche.

## ¡VAAAMOS ALLÁ!

Para derrapar, suelta A por poco tiempo mientras te acerques a una curva. Tus neumáticos perderán el agarre y girarán en redondo. Mantén el analógico presionado hacia abajo y te saldrás con la tuya.




## ¡LIBERA TODO ESTO!

Cuantas más carreras ganes, más coches "jefe" contra los que podrás competir y más vehículos a los que podrás acceder. ¡A eso lo llamo yo motivación!



Todos los coches tienen nombres raros, ¡pero lo que cuenta es que corren que se las pelan!





El increíble Extreme Green no es lo máximo, pero se le acerca mucho.



## SECRETOS EN LA CIUDAD

Acaba todas las carreras en cada una de sus distintas formas y abrirás un circuito secreto –una brillante carrera por la ciudad al estilo de *Ridge Racer Type 4*–, que es más fácil que las demás, pero sometido a un ajustado límite de tiempo...



¡Qué pantallas! ¡Qué pantallas!



Unos gráficos tan impresionantes son la envidia de todos.



Esas luces traseras también tienen muy buen aspecto.

**¡ABSOLUTAMENTE FANTÁSTICO! *RIDGE RACER 64* ES UNA COMPRA ESENCIAL.**

**GRÁFICOS** Deslumbrantes. Los juegos de PlayStation quedan en evidencia.

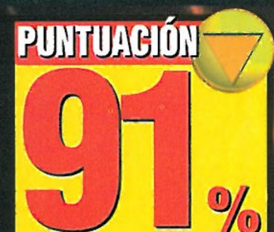
**SONIDO** Ritmos tecno mediocres y algunos ruidillos de choques discutibles. Los rugidos del motor sí son una pasada.

**RENDIMIENTO** Rápido como el rayo, con una velocidad de imágenes por segundo bestial.

**JUGABILIDAD** El control analógico es impresionante y el diseño de las pistas también. Todo, todo, todo.

**DIFICULTAD** No es muy difícil, aunque el último tercio del juego es tan duro de pelar como Stallone.

**DURABILIDAD** Con un modo para cuatro jugadores y un modo contrarreloj, te esperan muchas horas.







Los corredores de la máquina siempre aceleran en las rectas, así que intente mantenerte en la parte interior de la pista.

TU BOLETÍN DE INFORMACIÓN INTERNACIONAL SOBRE NINTENDO

# ¡AQUÍ HAY TOMATE!



¡ÚLTIMA HORA SOBRE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS!

## RESIDENT EVIL: A VIDA O MUERTE

**Buenas y malas noticias sobre la terrorífica licencia de Capcom.**

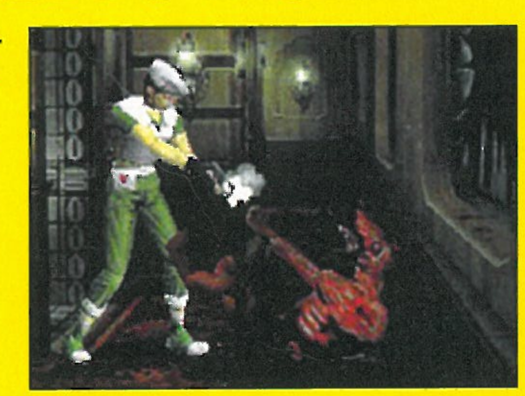
**Las buenas. La revista japonesa Famitsu 64+ entrevistó recientemente a Yoshiki Okamoto de Capcom, el responsable de *Res Evil Zero*, la secuela exclusiva para N64 de *Res Evil 2*.**

He aquí un jugoso resumen de sus declaraciones a propósito del juego:




- Puede que use el Expansion Pak de algún modo, pero no será imprescindible para que funcione.
- Los archivos EX extra de la versión de *Res Evil 2* para N64 contienen información sobre *Zero*. Sin embargo, Okamoto no ha revelado qué archivos son.
- El juego tendrá opciones que no cupieron en *Res Evil 2*.
- ¿Habrá un modo para dos jugadores? Es lo más probable, pero está por confirmar.

Las malas. *Resident Evil* para Game Boy Color... ha muerto. Albergábamos la esperanza de que fueran rumores infundados, pero no: el proyecto ha sido oficialmente cancelado por Capcom. Un representante de la compañía declaró: "No estábamos convencidos de que el producto hubiera podido satisfacer ni a los consumidores ni a Capcom misma". Al parecer, los productores no estaban contentos con el material que HotGen –los desarrolladores– les habían enviado a la espera de su aprobación. En vez de ordenar la introducción de cambios, Capcom ha preferido expedir su certificado de defunción. Descanse en paz.





Biohazard Zero (ése será su nombre) saldrá en Japón durante este año...

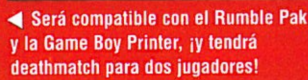
¡NUEVAS CAPTURAS DE *PERFECT DARK* PARA GBC!

No, las imágenes que ilustran esta noticia no son las acuarelas de la abuela del dire, sino capturas frescas de la primera aventura de Joanna Dark en Game Boy Color, que saldrá a la venta en noviembre (bastante después de la versión N64). Recréate en su contemplación...











Será compatible con el Rumble Pak y la Game Boy Printer, ¡y tendrá deathmatch para dos jugadores!

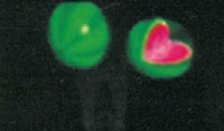
## LOS MÁS VENDIDOS

¡ESTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



### N64

1. RE-VOLT
2. ISS '98
3. DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK
4. SUPER SMASH BROS.
5. TOY STORY 2
6. TUROK: RAGE WARS
7. CASTLEVANIA 2
8. JET FORCE GEMINI
9. SUPERCROSS 2000
10. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP







### GAME BOY

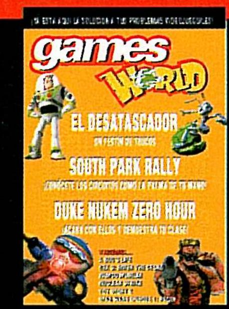
1. POKéMON AZUL
2. POKéMON ROJO
3. TOY STORY 2
4. SUPER MARIO BROS. DELUXE
5. RAMPAGE WORLD TOUR
6. SUPER MARIO LAND 3
7. TARZAN COLOR
8. MISSION: IMPOSSIBLE
9. FIFA 2000
10. TOM & JERRY




Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

# ¡DESATÁSCATE CON NUESTRO LIBRO DE TRUCOS!

¿No te da vergüenza que tu bisabuelo te adelante siempre en *South Park Rally*? ¿Y que tu hermana pequeña te vuele en pedazos en *Zero Hour*? ¿Y que la portera te despelleje en *Turok: Rage Wars*? Tienes que luchar para que tu madre esté orgullosa de ti, para que no haga ver que no te conoce cuando te la encuentras por la calle con sus amigas. Nosotros te ayudamos con este libro de regalo, repleto de trucos y consejos para nueve juegos. ¡Venga, a practicar! ¡Dale su merecido a la bruja de la portera!




PRODIGIO TECNOLÓGICO

## ¡FANTACIENCA!

**¡Te juramos que es verdad!**

**He aquí algunas de las especificaciones técnicas más asombrosas de Game Boy Advance…**

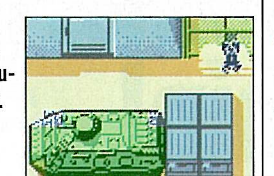
■ La pantalla, mayor que la de GBC, no será retroiluminada (es decir, iluminada desde el fondo), tendrá mejor contraste y podrá mostrar hasta 32.000 colores simultáneamente (contra los 2.000 de la GBC).
■ Se podrá conectar a un teléfono móvil, lo que permitirá descargar juegos y leer el correo electrónico, entre otras delicias.
■ Dos baterías AA asegurarán hasta 20 horas de juego, como en GB Color.
■ Nintendo está desarrollando una cámara digital para ella.

ENFRÉNTATE A TUS AMIGOS EN LA PORTÁTIL FUTURISTA

## ¡TODOS A UNA!

**Konami trabaja en títulos multijugador…**

**Sí, los responsables de *Metal Gear: Ghost Babel* y *Castlevania* han unido fuerzas con Nintendo para crear cartuchos Advance de orientación multijugador.** ¡Imagínate! Disputar *deathmatch* en una nueva versión portátil de *Metal Gear*, o una partida 'enlazada' a *Track & Field*…



¡COMPATIBILIDAD TOTAL!

## GRANDES JUEGOS

**¡Advance puede con todo!**

**El Relaciones Públicas de Nintendo Japón, Yoshio Hongo-san confirmó recientemente la retrocompatibilidad de la Advance.** Esto quiere decir que podrás disfrutar de todos los juegos de la Game Boy original con la Advance. Hongo-san también afirmó que es muy probable que se edite una secuela del *Metroid* para SNES en la nueva portátil.

GAME BOY ADVANCE

¡DÓNDE ESTÁS, MARIO CARIÑO!

¡PIKACHU! ¡PIKACHU! ¡PIIIK-ACHU!

¡ME VOY VOLANDO A LA ADVANCE!

## ZELDA: NUEVAS IMAGENES

**AHORA SE LLAMA MAJORA (¡TOMA RIPIO!)**

En el momento de cerrar esta edición, hemos sabido que la nueva aventura de Link en la N64 ha cambiado de nombre. Según Nintendo America, el juego se llamará en Occidente *Zelda: Majora's Mask*. La verdad es que a nosotros nos gustaba eso de *Mask of Mujula*, pero peor hubiera sido que se llamara *¡Eres una Zelda! ¡Y tú Guala!* He aquí algunas nuevas capturas del prodigio…

Link despacha unos cuantos Wolfos blancos en un paisaje helado.

Mirando por un telescopio. Los controles son Mover/Zoom/Cancelar.



Este insecto gigante te lanza latigazos eléctricos desde su abdomen.




Dale 80 rupias a este herrero y te entregará una flamante espada.



Mira cómo brilla el juego cuando Link se pone su máscara Deku Scrub…

SIMULADOR DE FÚTBOL

## GAME BOY COLOR 'BLAUGRANA'

**Ubi Soft ultima Barça Total 2000.**

**El próximo junio Ubi Soft lanzará Barça Total 2000 para Game Boy Color. Se trata de un simulador arcade de fútbol que te permite manejar la plantilla del F.C Barcelona. Con ese nombre tan ambiguo y enigmático, quién se lo iba a imaginar, ¿verdad?**

Nuestra agudísima perspicacia nos dice que el juego va especialmente dirigido a los simpatizantes del Barça, quienes podrán disfrutar emulando en la portátil los pases de precisión de Guardiola, los goles de Kluivert o las rabonas de Rivaldo. El juego contará con innumerables opciones a fin de que personalices al máximo los partidos y las competiciones (Liga Española, Copa de Europa, etc.). Podrás seleccionar la formación del equipo(4-4-2, 3-4-3…), el estilo de juego (defensivo, moderado, ofensivo) y el equipo titular de entre toda la plantilla "blaugrana".

Ubi Soft confía en que la calidad gráfica del juego y el énfasis en la jugabilidad (mediante un control intuitivo y movimientos muy variados) se impongan a las reticencias de los madridistas más recalcitrantes.



# DOLPHIN ¡EXPLOSIÓN!

Y AHORA DINOS, ¿QUÉ ES MÁS DIVERTIDO QUE LA FUTURA CONSOLA DE NINTENDO? ¿HEMOS OÍDO BIEN? ¡QUÉ DESCARO! ¡SINVERGÜENZA!

¡OS REVELARÉ MIS MISTERIOS EN ESTA SECCIÓN!

## ¡Más juegos Dolphin!

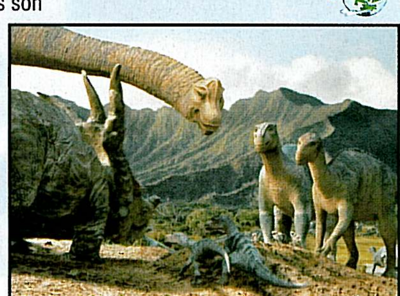
Hay montones de juegos en desarrollo para la nueva consola. Aún sin confirmar se hallan *Jungle Book*, *Tarzan* y *VIP* (basado en una serie de televisión americana con Pamela Anderson Lee), de Ubi Soft, y *Thunder Rally*, de Retro Studios. Esta compañía ha contratado a un tipo que trabajó en *Quake*, por lo que cabe suponer que saldrá un juego similar en Dolphin.

## ¡Los Dinosaurios invaden la Dolphin!

### ¡Una nueva aventura 3D para la consola de nueva generación!

**Tal vez hayas visto imágenes de la película de Disney *Dinosaur*, que se estrenará el mes que viene en Estados Unidos y, en España, las próximas Navidades.**

Pues las buenas noticias son que Ubi Soft (los responsables de *Rayman 2*, *Tonic Trouble*, etc.) va a desarrollar un juego para Dolphin basado en esta película. Los gráficos 3D del juego reproducirán fielmente las impresionantes imágenes de la peli, las cuales combinan animación por ordenador con filmaciones de paisajes reales. En *Dinosaur* para Dolphin, guiarás al iguanadonte Aladar por el fascinante mundo de la era Mesozoica.



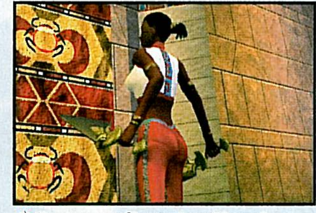



En la dirección de Internet http://disney.go.com/DisneyPictures/dinosaur/ encontrarás más información sobre la película.



## Dioses en la edad del pavo

### Un proyecto realmente divino.



Unos arqueólogos han liberado a unos dioses malévolos. ¡Tienes que detenerlos!

**Concebido en un principio para la N64 bajo el título *Young Olympians*, *Saffire* (tal es su nombre actual) es un juego para Dolphin a cargo de los responsables de *Xena: Warrior Princess*.**

Este juego de aventuras y acción en 3D se inspira en la mitología griega y te invita a controlar cinco jóvenes dioses, enviados a la Tierra por Zeus. Abundarán los elementos de puzzles y lucha a go-gó, y tendrás que usar cinco divinidades, con poderes específicos, para cumplir diferentes objetivos.

*Saffire* no saldrá hasta bien entrado el 2001. Entretanto, puedes abrir boca con estas capturas, generadas mediante arquitectura de PC.






**¡Poderes sobrehumanos!**
Cada uno de los cinco protagonistas cuenta con súper habilidades específicas:
**PRISCILLA** Puede lanzar relámpagos y bombas sónicas.
**ODYSSEUS** Controla la luz y el calor. Puede incendiar objetos y deslumbrar a los enemigos.
**MELANIE** Su poder procede de su belleza y encanto.
**DAMIEN** Domina la telequinesia y puede dormir a los enemigos.
**LYSSA** Es muy veloz y puede predecir el futuro.

**QUÉ ME GUSTARÍA ENCONTRAR EN LA DOLPHIN...**
¡PILOTWINGS RENOVADO!
(Sebastián Rozas, Valencia)
**¿QUÉ ES?** Una versión alucinante del fantástico *Pilotwings*.
**¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ÉL?** Toda clase de misiones aéreas, con aviones, pájaros y una catapulta humana.
**¿POR QUÉ ES GUAI?** La misma jugabilidad espacial, pero con los gráficos en alta resolución de la Dolphin. Será más guai que un pingüino tocando las maracas.

**Veredicto: Imagínate tomando fotos aéreas de paisajes con gráficos de Dolphin y luego enviándoselas a los amiguetes ¡por e-mail!**

## P.D.

### NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA

**SOY SUSCRIPTOR DE GAMES WORLD Y ME GUSTARÍA SABER SI APARECERÁN MÁS JUEGOS PARA N64 UNA VEZ HAYA SALIDO LA DOLPHIN.**
Francisco Huertas, Palma de Mallorca

Hola, Francisco. No creemos que vayan a salir apenas juegos para N64 tras el lanzamiento de Dolphin. Habrá un par de novedades de segunda fila, pero la mayoría de desarrolladores importantes se concentrarán en crear maravillosos títulos para el monstruo de 128 bits.

**¿PODREMOS JUGAR VIA INTERNET CON DOLPHIN?**
Ricardo Ródenas, Madrid

Dolphin será plenamente compatible con Internet. Hace tiempo que corre el rumor de que Shigeru Miyamoto está desarrollando un RPG on-line, pero Nintendo no tiene planes para el futuro inmediato. Estamos convencidos de que acabarán sacando un título on-line, pero sólo cuando estén seguros de poder inducir una experiencia de juego radicalmente nueva. Imagínate un *Zelda* en la Red...

**¡ESCRÍBENOS!**
Cuéntanos cuál es el juego que te gustaría encontrar en la Dolphin. Si tienes pensado algún proyecto, escríbenos y envía tu propuesta a:

Qué me gustaría encontrar en la Dolphin
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

# Coleccionistas de Bolsillo

**Si eres de los que pasan de aglomerar sellos, monedas y mariposas disecadas pero, en cambio, tienes las estanterías de casa repletas de videojuegos, pósters y pegatinas, ve abriendo un espacio, porque ahora te damos la oportunidad de poner en marcha una colección de incalculable valor: los Especiales de Magazine 64. No te lo pienses dos veces...**




SECRETOS, MAPAS 3D, TRUCOS, SOLUCIONES... TODO SOBRE EL AVENTURAS / RPG DE N64 MÁS ALUCINANTE.

ANÁLISIS DE LOS JUEGOS MÁS CAÑEROS, REPORTAJES, TRUCOS Y UN LIBRO DE RUTA COMPLETÍSIMO DE ZELDA DX.




UN MONTÓN DE ANÁLISIS, TODO SOBRE POKÉMON, TRUCOS Y GUÍAS COMPLETAS DE LOS JUEGOS WARIOLAND 2 Y RUGRATS

**Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)**

Rellena este cupón y envíalo a **Magazine 64, Suscripciones**
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ..............................

Calle: ..............................

Población.............................. Código postal: ..............................

Provincia: ..............................

Teléfono: ..............................

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

- ❑ Especial Legend of Zelda
- ❑ Especial Game Boy nº 1
- ❑ Especial Game Boy nº 2

Forma de pago

- ❑ Contra Reembolso
- ❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ..............................

Firma:

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

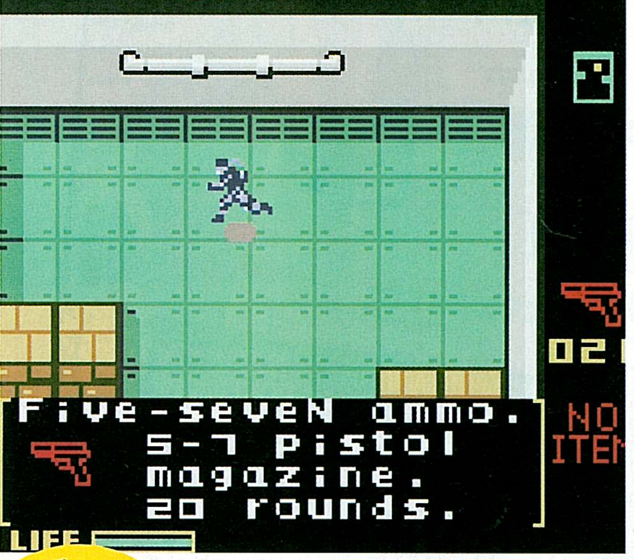
# IMPACTO INMINENTE



## GRANDES MOMENTOS

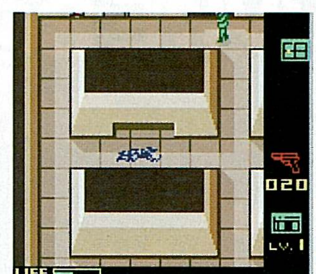
**QUÉ PASA:** Snake va equipado con un dispositivo de comunicación por vídeo que le mantiene en contacto con el cuartel general y con el resto de personajes del juego.

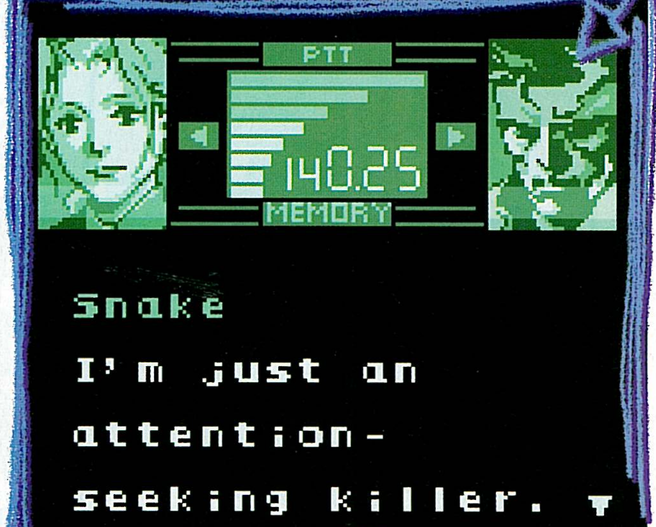
**POR QUÉ ES GUAI:** Mediante ese dispositivo te enteras de los cambios en la trama. Los diálogos son tan pésimos que no tienen desperdicio. Si a ti, en la vida real, se te ocurriera soltarle a una chica lo que Snake dice en este juego, las risas se iban a oír hasta en Sebastopol.










## A GRANDES RASGOS

- Un juego bestial con MONTONES DE NIVELES embutidos en un cartucho mínimo.
- MOGOLLÓN DE ARMAS E ÍTEMS ALUCINANTES, como granadas, bombas de humo, máscaras de gas, chalecos antibalas y gafas de visión nocturna.
- Una mezcla de SIGILO, ACCIÓN y PUZZLES que te harán agotar las pilas de una sentada.
- UNA TRAMA ESTUPENDA que se explica a partir de escenas animadas a medida que avanzas en el juego.
- MODO PARA DOS JUGADORES MEDIANTE ENLACE fabuloso.

# METAL GEAR: GHOS

## ¡ATENCIÓN! AMANTES DEL SIGILO: ¡METAL GEAR LLEGA A LA GBC!

| DE: KONAMI | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1-2 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE | FINALES DE ABRIL | |

**HISTORIA** *Metal Gear* apareció hace siglos en la NES. El año pasado volvió a dar que hablar, y *MGS* fue uno de los grandes éxitos de la PSX.

**Muy pronto disfrutaremos en la Game Boy Color del juego que arrasó el año pasado en la PlayStation.**

Y por lo que hemos podido ver hasta ahora (que es bastante), haz acopio de pilas, porque viene dispuesto a arrasar en la portátil de Nintendo.

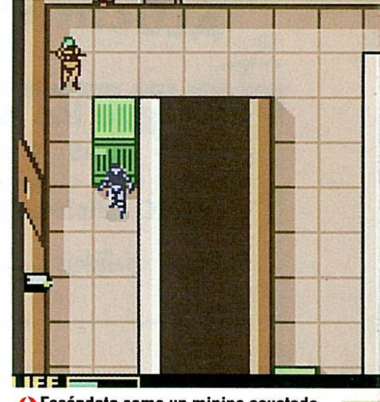
Konami no se ha limitado a trasladar *MG Solid* a la Game Boy, sino que ha creado una aventura nueva, *Ghost Babel*, basada en la trama de *Metal Gear*. Debes meterte en el pellejo de Solid Snake, un agente de las Fuerzas Especiales muy duro de pelar que debe impedir que una banda terrorista destruya el mundo. Para empezar, te lanzas en paracaídas sobre la guarida de los terroristas (sin una sola arma, a lo loco). Aunque más locos están los terroristas, que han dejado armas, munición y otros ítems muy útiles esparcidos por todo el lugar.

NADA DE CAQUI, ¡QUÉ HORTERADA! A MÍ EL COLOR QUE ME VA ES EL AZUL CIELO, TONTO.

### MATA Y CALLA

En este juego, no vale eso de irrumpir a pecho descubierto chillando como un poseso y con las armas en ristre; el sigilo es el meollo de la cuestión. Debes andar con pies de plomo para deshacerte de todos los malos: piensa que tú vas solo y ellos son un montón.

Y aunque, a primera vista, el hecho de merodear entre las sombras parezca tan emocionante como la trigonometría aplicada, en realidad es lo que confiere al juego ese algo especial que lo convierte en una experiencia adictiva en cantidades industriales.




Escóndete como un minino asustado para que los ojos de los soldados enemigos y las cámaras de seguridad no te localicen. El sigilo es vital en este juego.

### "¿DÓNDE ESTOY?"

Este es el primer nivel, justo después de caer tras las líneas enemigas. Puede que parezca un laberinto majestuoso, pero en realidad, de majestuoso no tiene nada.






SOLID SNAKE Sólo hay un hombre capaz de salvar al mundo... Solid Snake, ¡ése eres tú! Una máquina de matar sin escrúpulos. No me extraña que el Coronel te haya elegido para esta misión...









## “¿DE QUÉ VA?”

Buena pregunta. Menos mal que la extensa secuencia introductoria lo explica todo, ambienta el juego y presenta a los personajes principales.

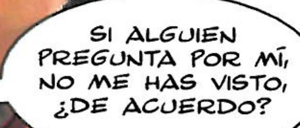





4 Busca a tu equipo. Puedes contactar con ellos por vídeo siempre que quieras. 5 Allá vas, dispuesto a salvar al mundo. ¡Esto es un héroe, y lo demás son tonterías!

Snake
Request? As if I have the choice to refuse.

1 El Coronel Campbell requiere tus servicios. 2 Unos terroristas han robado a Metal Gear, un mecanoide con armamento nuclear. 3 Acepta la misión y te pondrán en antecedentes.







# ST BABEL





¿Qué hay en esa caja? Descubre al enemigo y quítale las ganas de esconderse.

No le llenes el trasero de plomo, ya que sus colegas acudirán a la carrera.

## “¿POR QUÉ ES DIFERENTE?”

Mantendrá tu mente funcionando a toda máquina, gracias a esa apuesta por la discreción. Controla tus ansias de apretar el gatillo y exprímete el cerebelo.







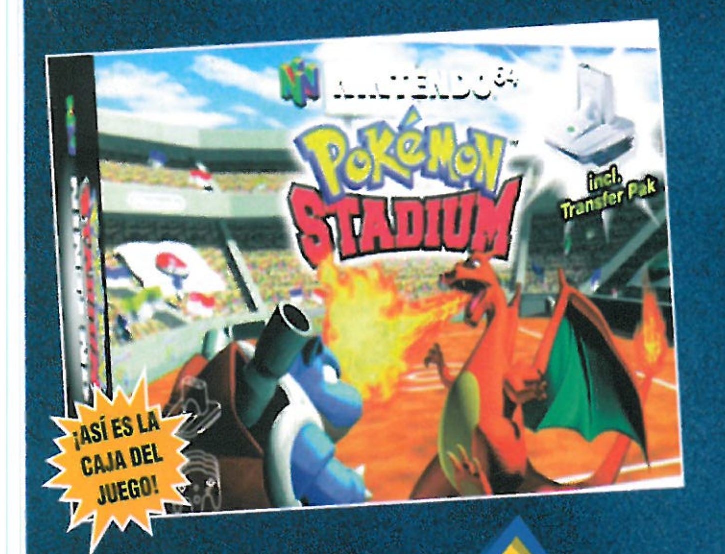



## TENSA ESPERA

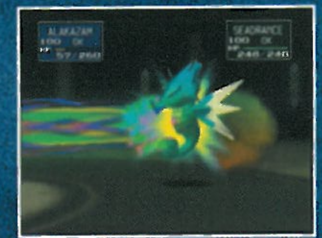
POR LO QUE HEMOS PODIDO PROBAR HASTA AHORA, PODEMOS ASEGURAR QUE ES LO BASTANTE DIFERENTE Y ADICTIVO COMO PARA CONVERTIRSE EN UN AUTÉNTICO BOMBAZO.

POTENCIAL DE DISFRUTE






¡ASÍ ES LA CAJA DEL JUEGO!








**PREMIO PULITZER**
Puedes hacer fotos a tus Pokémon y guardarlas en el cartucho.

# POKéMON STADIUM

## ¡LOS 151 POKéMON AL COMPLETO A PUNTO PARA DARSE DE TORTAS POR PRIMERA VEZ EN LA N64!



**DE:** NINTENDO | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-4

**DISPONIBLE** ABRIL

**HISTORIA** Los Pokémon son un fenómeno de masas desde que aparecieron en *Rojo* y *Azul* para GB. Este será el primer juego Pokémon para N64 que aparecerá en el mercado europeo



**Los sueños de los pokéfans están a punto de convertirse en realidad. Imagina que fuera posible convertir esas criaturitas cuadradotas y en blanco y negro en monstruos tridimensionales a todo color con ganas de atizarse de lo lindo en la N64...**

### ¡HARDWARE NUEVO!

Apenas sí podemos contener la emoción: en muy pocos días llegará a la N64 el primer juego Pokémon con más furia e ímpetu que un rinoceronte furibundo. El título aparecerá junto con el Transfer Pak (periférico que une tu Game Boy y tu N64), por lo que podrás traspasar a tus 150 monstruos y contemplar cómo se vapulean en combates tridimensionales de órdago, a partir de un sistema de turnos similar al de los juegos para GB.

### ¡MODOS A MOGOLLÓN!

En el modo Torneo, peleas para conseguir seis trofeos, y deberás enfrentar a tus seis Pokémon contra los Líderes Gim. También hay un modo de liga en el que puedes establecer el tiempo límite por pelea y, además, el tiempo que tienes para elegir tu movimiento. Sin embargo, el mejor de todos es el modo Batalla Libre, un combate por equipos para hasta cuatro jugadores. Hay dos equipos, y cada jugador debe elegir tres monstruos de un catálogo de 12 pokémon diferentes. Aquí sí que podrás demostrar que conoces a la perfección los ataques y las habilidades de tus mascotas.






No te pierdas el próximo número de nuestra revista si quieres estar a la última en lo referente al título más cañero del año.



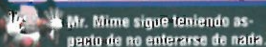




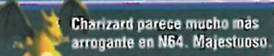
**POKE PROTAS** Aquí tienes a tres de tus Pokémon en Stadium...



Pikachu, en tres dimensiones, es todavía más encantador.



Mr. Mime sigue teniendo aspecto de no enterarse de nada.

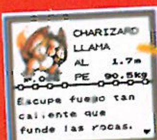


Charizard parece mucho más arrogante en N64. Majestuoso.

## GRANDES MOMENTOS

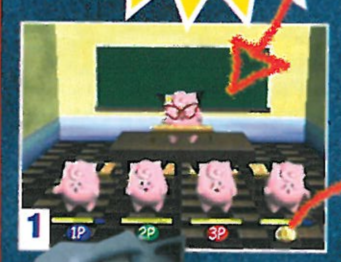
**QUÉ PASA:** Verás a todos los monstruos de *Pokémon Rojo* y *Azul* gozar de la grandiosidad y el colorido que ofrecen las 3D de la N64.

**POR QUÉ ES GUAI:** Gracias a la increíble potencia de proceso de polígonos de la N64, tus Pokémon y sus ataques especiales son fabulosos.




## "¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"

No sólo se trata de combates entre Pokémon. Hay nueve tipos diferentes de subjuegos, y algunos son una auténtica pasada.










1 En este subjuego de memoria, Clefairy es el profe y tú el alumno. 2 Súbete a lomos de tu Rattata y salta sobre las vallas que van surgiendo en la cinta transportadora. 3 Aquí se trata de birlar el sushi de los otros Lickitung. ¡Cuidado con el plato de mostaza verde! 4 Procura endurecer a tu Kakuna en el momento adecuado para que no quede aplastado bajo una roca.




¿ALGUIEN QUIERE PELEAR?

## A GRANDES RASGOS

- LOS 151 POKÉMON pueden transformarse en monstruos 3D.
- Compatible con Pokémon ROJO, AZUL y AMARILLO.
- Primer juego en Europa que utiliza el TRANSFER PAK GB-N64.
- 9 tipos diferentes de SUBJUEGOS.
- Juega con *Pokémon Rojo/Azul* en la PANTALLA DE TU TELE.
- MODO GALERÍA en el que puedes fotografiar a tus monstruos.











1 El aspecto del menú es parecido al de los juegos para GB, pero usas A, B y los botones C para ejecutar los movimientos. 2 Disfrutar de tus ataques favoritos de la GB en la N64 es una pasada. 3 Pikachu se prepara para la repetición. 4 Pikachu ejecuta su Impactrueno. Esta vez gozarás de toda su espectacularidad en la tele.



## "¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"

El juego estará traducido y doblado al castellano, por lo que entenderás todo lo que digan los personajes. A Pikachu le ha salido la vena andaluza que llevaba dentro.






Lo mejor de todo es poder disfrutar de las peleas a todo color.




Los ataques son espectaculares, gracias al color y las 3D de la N64.






**FESTIVAL DE MONSTRUOS**
Están todos. Del 1 al 151. ¡Sí, Mew también está!




## TENSA ESPERA

¿QUIÉN NO HABÍA SOÑADO ALGUNA VEZ CON SUS POKéMON FAVORITOS EN 3D? *POKÉMON STADIUM* SERÁ UNA CAÑA DE JUEGO.

POTENCIAL DE DISFRUTE ⚠⚠⚠⚠⚠




**PRET A PORTER**
Mario y compañía se visten de vaqueros para habituarse al lejano Oeste.
















# ¡TODOS LOS FANS DE NINTENDO SABEN QUE LAS FIESTAS DE MARIO SON LAS MEJORES!



| | | |
|---|---|---|
| **DE:** NINTENDO/HUDSON | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES:** 1-4 |
| **DISPONIBLE** JUNIO | | |

**HISTORIA** Al igual que el primer *Mario Party*, éste ha sido codificado por Nintendo y Hundsonsoft, los *cracks* responsables de *Bomberman*.

**Eh, Yoshi, haz el favor de sacar la cabeza del bol de los ganchitos! ¡DK, no toques la minicadena! Mario, ¿te importaría dejar de tirarle los tejos a Daisy?**

Tener a estos personajillos en una de tus fiestas sería el caos, pero que estén dentro de un videojuego de mesa para N64 es otra cosa. Como ya quedó demostrado con el primer *Mario Party*, el resultado es brillante.

## ¿ALGUNA NOVEDAD?

*Mario Party 2* se parece mucho al otro *MP*, o sea, es un juego de mesa, pero en la tele, con Mario y sus coleguitas. Cuatro jugadores van moviéndose por turnos en los distintos tableros, recogiendo monedas y compitiendo por conseguir estrellas en los divertidos minijuegos.

Esta vez el número de tableros temáticos es seis: Los Piratas, el Lejano Oeste, el Espacio, Misterio, Horror y uno sobre Bowser, a modo de bonus. El atuendo de los personajes varía según el tablero.

Nintendo ha incluido más de 40 minijuegos nuevos (que sumados a los del primer juego hacen un total de 64). Con ellos, la diversión gana enteros mientras avanzas por el tablero. Puedes comprarlos con las monedas que ganas y así jugar luego en la zona de Minijuegos.



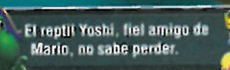



### A GRANDES RASGOS

- **¡UN REPARTO ESTELAR!** Juega con Mario, Luigi, DK, Wario, Peach o Yoshi.
- **¡64 MINIJUEGOS, entre los que se incluyen 40 totalmente nuevos!**
- **Un MODO AVENTURA para un jugador.**
- **TONELADAS de nuevos ítems.**
- **SEIS tableros con aventuras diferentes y atuendos específicos para los personajes.**
- **Minijuegos para DOS JUGADORES.**

**FIESTEROS** Si echas de menos al gorilón, pasa la página.

¡La superestrella de Nintendo vuelve a la fiesta!



El reptil Yoshi, fiel amigo de Mario, no sabe perder.

Peach: la princesa no es tan modosita como la pintan.




games WORLD
PUES ANDA QUE TÚ. EN VEZ DE UN PIRATA, PARECE QUE ESTÉS HACIENDO LA PRIMERA COMUNIÓN.
MENUDO SHERIFF ESTÁS HECHO, MARIO. SI NI SIQUIERA LLEVAS BALAS EN LA CARTUCHERA...




QUÉ PASA: En el minijuego Slot Car Derby juegas al Scalextric con Mario y sus amigos en una carrera directa hacia la meta. ¿No te recuerda los mejores momentos de *Mario Kart*?



¿POR QUÉ ES GUAI?: Si corres demasiado, tu coche volcará, como en la vida real, así que tómatelo con calma y no pises el acelerador en las curvas, ¿vale?



▲ Si vuelcas en una curva te caera...aaaaaaaahhhh

▼ No es como *Mario Kart*, pero sigue siendo muy emocionante.

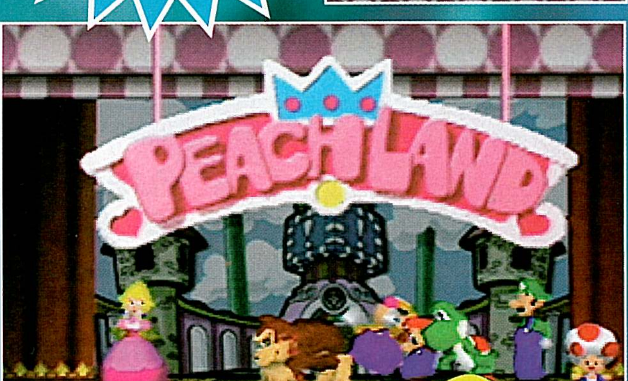





## "¿DE QUÉ VA?"

Los famosos personajes de Nintendo intentan cambiarle el nombre a Mario Land, sustituyéndolo por los suyos... ¿Luigi World? ¿Cómorr?




## "¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"



En *Mario Party 2*, tomas parte en minijuegos como y por los tableros. La Tierra de los Minijuegos está a tu disposición para que pases un buen rato.



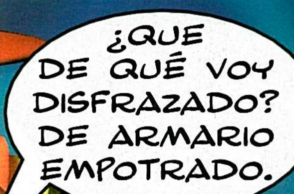



1 Puedes comprarle a Woody, el árbol parlanchín, minijuegos a los que has jugado en el juego principal. 2 El Estadio de los Minijuegos te permite participar en campeonatos para 1, 2 ó 3 jugadores. 3 A lo largo del recorrido del modo para un jugador debes completar juegos. 4 El Parque de los Minijuegos es el lugar en el que echar unas partiditas.











▼ TALA QUE TE TALARÁS... ¡Una sierra para dos! Aquí hay que tener dedos ágiles.

¿QUE DE QUÉ VOY DISFRAZADO? DE ARMARIO EMPOTRADO.

## TENSA ESPERA

LOS NUEVOS TABLEROS, BONUS Y MODOS DE JUEGO YA SON UNA RAZÓN PARA APROVISIONARSE DE PATATAS FRITAS, REFRESCOS Y QUEDARSE EN CASA CON MARIO DE FIESTA.

POTENCIAL DE DISFRUTE ⚠⚠⚠⚠⚠

 FIESTEROS ¡Por fin, aquí esta el gorilón! Ésta es la guisa de Donkey en el tablero Horror Land.




**PRACTICA**
Deberás apuntar bien para acabar con el enemigo. No basta disparar

# OPERACIÓN: WINBACK

**MIENTRAS *METAL GEAR* IRRUMPE EN LA GBC, ESTA SIGILOSA AVENTURA VIENE CON GANAS DE TRIUNFAR EN LA N64.**

**DE:** VIRGIN | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-4
**DISPONIBLE** ABRIL
**HISTORIA** Su lanzamiento en Japón sufrió retrasos, ya que los desarrolladores querían añadir más material.

**Al igual que *GoldenEye*, este juego, que pinta muy bien, se ambienta en una súper arma de alcance espacial que ha caído en manos de terroristas.**

Como en *Metal Gear*, el gobierno decide infiltrar a un miembro de un grupo de operaciones especiales, el Equipo de Acciones Encubiertas Especiales (S.C.A.T), en el centro de control asediado para neutralizar tan tensa situación.

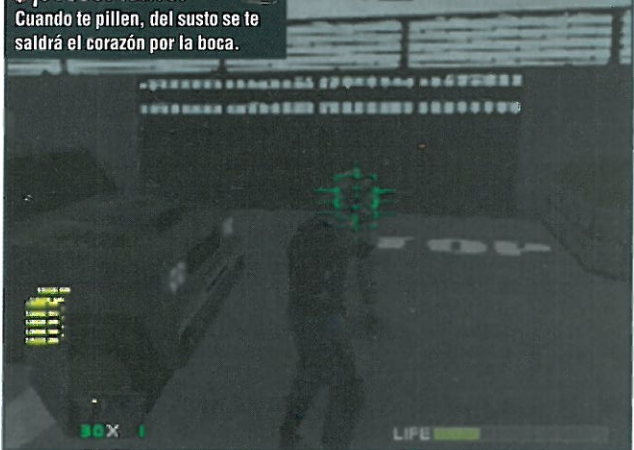
Pero, a diferencia de esos dos juegos, las armas que llevas no son ni muy grandes ni muy ingeniosas. De hecho, de lo que se trata es de confiar cada vez más en el arte de la sorpresa a medida que avanza el juego.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Controlas a Jean-Luc, el miembro más importante del S.C.A.T, y lo más alucinante es la forma en que puedes hacer que este tipo se desplace como un gato por el lugar. Si te colocas al lado de una pared y pulsas A, te pegarás a ella como una lapa. Si pulsas C-abajo, apuntarás a un enemigo. Mantén pulsado R para salir de las sombras y desenfundar tu arma, A para disparar y, a continuación, suelta R para volver a pegarte a la pared.

Parece complicado, pero cuando le pillas el truco resulta muy efectivo.

Las partidas a cuatro bandas están cargadas de tensión.




**¡DESCUBIERTO!**
Cuando te pillen, del susto se te saldrá el corazón por la boca.

## TENSA ESPERA

**EN OCASIONES SU ASPECTO ES ALGO DIFUSO, PERO LA HISTORIA ES IMPACTANTE Y SU JUGABILIDAD, SÓLIDA. EL MES QUE VIENE TE OFRECEREMOS UN ANÁLISIS EN PROFUNDIDAD.**

**POTENCIAL DE DISFRUTE** ⚠⚠⚠⚠⚠



**GRÁFICOS**
¡No te pierdas los destellos! Los efectos de SR3K son de una factura impecable.

# STUNT RA

***WIPEOUT*, MEZCLADO CON *WORLD DRIVER* Y SAZONADO CON UN POQUITO DE *HOT WHEELS*...**

**DE:** MIDWAY | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-4
**DISPONIBLE** SIN DETERMINAR
**HISTORIA** Boss Game Studios, los responsables de *SR3K*, han creado también *Twisted Edge Snowboarding*, *Tgr* y *World Driver Championship*.

**Este frenético juego de carreras, también conocido como *SR3K*, extrae los mejores elementos de *World Driver Championship* y los traslada a un mundo futurista en el que pilotas vehículos súper potentes por circuitos que más bien parecen montañas rusas.**

No suena mal. En total, puedes elegir entre 12 circuitos colgantes y 12 coches a cuál más cañero.

Aunque el juego se ambienta en el futuro, el diseño está inspirado en los años 50, por lo que la música tiene aires retro y tú te deslizas por las carreteras en coches de policía como los de antes, camiones con remolque, etc.




▲ Los corredores son muy modernos

## ¡LENTO PERO SEGURO!

*SR3K* ofrece un sistema de competición por temporada similar al modo campeonato de *WDC*. Puede que desespere a los que gustan de acción instantánea, ya que para conseguir los coches más rápidos y espectaculares deberás pasar primero por los vehículos más lentos y poco atractivos. No obstante, este título promete...

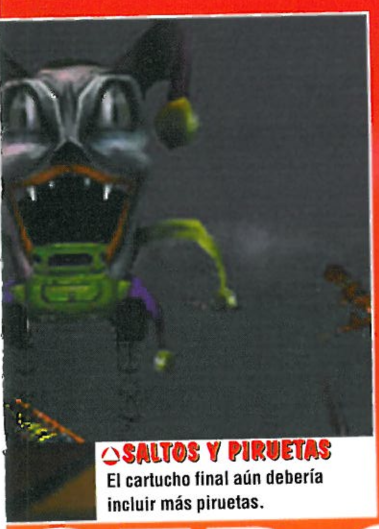
## A GRANDES RASGOS

- **12 COCHES DE ENTRADA.** Todos se pueden mejorar hasta que, por fin, se conviertan en un coche nuevo.
- **12 circuitos inspirados en MONTAÑAS RUSAS.**
- **Puedes ejecutar un montón de PIRUETAS. Si quieres que tu bólido se voltee, mueve el joystick.**









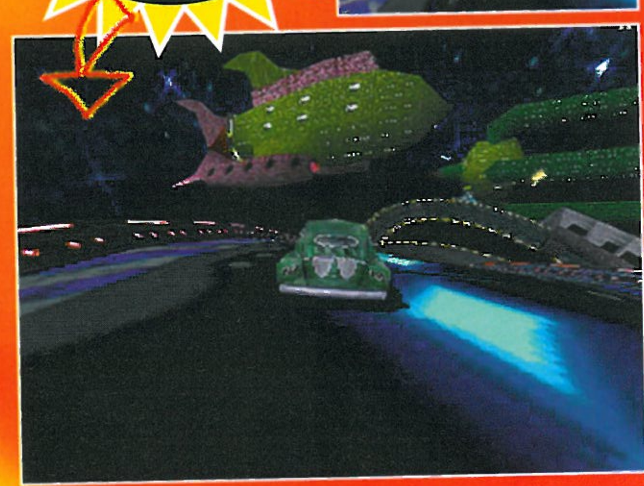


**SALTOS Y PIRUETAS**
El cartucho final aún debería incluir más piruetas.

# CER 3000




**"¿QUÉ ESTÁ PASANDO?"**
Cada circuito se ambienta en un tema diferente, y eso se aprecia en los laterales de la calzada. En esta ocasión, nos encontramos en un circuito de ciencia-ficción.





**¿CÓMO ESTÁN USTEDES?**
En el circuito del circo te encontrarás con este payaso infernal.

**TENSA ESPERA**
TODO APUNTA A QUE SE PARECERÁ A *HOT WHEELS TURBO RACING* PERO CON GRÁFICOS MEJORADOS Y ALGO MÁS DE VARIEDAD.
POTENCIAL DE DISFRUTE



**ACCIÓN A RAUDALES**
En pantalla siempre sucede algo. No está nada mal.

# KIRBY 64

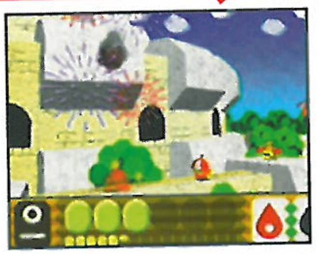
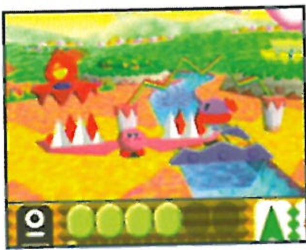
| DE: NINTENDO | DISPONIBLE |
|---|---|
| PRECIO: N/D | SIN |
| JUGADORES 1/2 | DETERMINAR |

**Noticia bomba! El primer juego en solitario de la bola de goma rosa de Nintendo para N64 aparecerá dentro de muy pocos meses en Japón.**

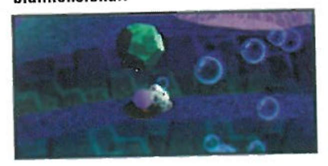


Aunque el nombre del juego podría cambiar, la historia no variará demasiado. Debes controlar a Kirby y rescatar al hada Ripple Star de las garras del malvado Dark Matter. ¿Cómo lo conseguirás? Pues sacando el máximo provecho posible de la incomparable habilidad de Kirby para succionar a un enemigo y utilizar sus ataques. Por lo que respecta a los gráficos, las 2D de *Kirby 64* llenarán tus ojos de vivos colores y personajes encantadores.

Seguro que el manejo del propio Kirby será fascinante cuando levite, ruede o nade.

Aunque no es en 3D, Kirby 64 tampoco es una aventura bidimensional.



**TENSA ESPERA**
NOS RECUERDA A LA FIEBRE PLATAFORMERA DE KIRBY EN LA SNES. ¡QUÉ TIEMPOS AQUELLOS!
POTENCIAL DE DISFRUTE

# POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE



| DE: THQ | DISPONIBLE |
|---|---|
| PRECIO: N/D | SIN |
| JUGADORES 1/2 | DETERMINAR |

**Suponemos que te imaginarás lo que puede ofrecer este juego de acción en 3-D, que en los Estados Unidos verá la luz allá por octubre.**

Peleas a mogollón, un montón de vehículos del universo Power Rangers y más de 30 niveles de desafíos variados.

En algunos deberás limitarte a patear a los enemigos en el más puro estilo Ranger y en otros tendrás que enfrentarte a jefes duros de pelar. También hay un modo cooperativo para dos jugadores, siempre y cuando encuentres a alguien que todavía esté interesado en los Power Rangers, claro está.



**TENSA ESPERA**
UN JUEGO DE PRIMERA... PARA LOS INCONDICIONALES DE LOS *POWER RANGERS*.
POTENCIAL DE DISFRUTE

# PONG THE NEXT LEVEL



| DE: HASBRO | DISPONIBLE |
|---|---|
| PRECIO: N/D | FIN DE |
| JUGADORES 1/2 | ABRIL |

SÓLO PARA GB COLOR

**Puede que *Pong*, el tenis videojueguil originario, sea un juego muy antiguo pero, pese a todo, la GBC lo recupera e incorpora una opción de enlace para dos jugadores.**

El resultado no acaba de convencer, ya que se trata de uno de los videojuegos más simplones de la historia. Deberá mejorar su pinta para conseguir nuestro voto.



**TENSA ESPERA**
NOS SORPRENDERÍA MUCHO QUE ESTE TÍTULO VALIERA LA PENA. ¡ESTÁ MÁS VISTO QUE EL LUNAR DE ENRIQUE IGLESIAS!
POTENCIAL DE DISFRUTE

# CROC 1

| DE: THQ | DISPONIBLE |
|---|---|
| PRECIO: N/D | MAYO |
| JUGADORES 1/2 | |

¡SÓLO PARA GB COLOR!

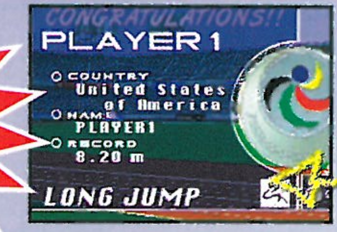
**El juego consiste en explorar 30 entornos diferentes a la busca y captura de las piezas de un rompecabezas. Si las consigues todas, aparecerás en Isla Cristal.**

Por lo que hemos visto hasta ahora, los gráficos son bastante detallados y la acción parece variada. Podrás viajar en alfombras mágicas, cruzar a nado mares infestados de tiburones y subir a un teleférico.

**TENSA ESPERA**
NOS GUSTARÍA QUE ESTE JUEGO DE PLATAFORMAS APOSTASE POR IDEAS NUEVAS Y REFRESCANTES.
POTENCIAL DE DISFRUTE



**"¿QUÉ PASA?"** Salto de longitud. Martillea los botones C para pillar velocidad y, a continuación, mantén pulsado Z cuando llegues a la línea de salto para conseguir el mejor ángulo.

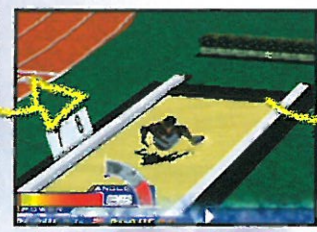






¡POR LA GLORIA DE TU MADRE! DALE CAÑA A ESOS BOTONES, QUE YA VEO LA LÍNEA DE META...






# INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000





| | | |
|---|---|---|
| **DE:** NINTENDO | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-4 |
| **DISPONIBLE** | SIN DETERMINAR | |
| **HISTORIA** | El *Track & Field* original de Konami apareció en 1987 para la NES (otro exitazo del sistema de Nintendo). ¡De eso hace ya 13 años! | |

## COMPRA UNA BUENA POMADA ANTIAMPOLLAS Y PREPARA UNA TOALLA PARA SECAR EL SUDOR DE TU FRENTE...

**Si eres de los que nunca has alucinado con alguno de los fantásticos juegos *Track & Field* de Konami, será mejor que desempolves *Mario Party* y empieces a practicar. Al igual que el cartucho de Nintendo, repleto de frenéticos subjuegos como Carrera de Monopatines o Vagonetas Frenéticas, *IT&F 2000* viene hasta los topes de disciplinas deportivas que exigen un martilleo compulsivo del mando si lo que pretendes es alzarte con la victoria.**

### ¿CONTROLES SENCILLOS?

Parece fácil, ¿no? Puede que en las pruebas de velocidad (carreras y natación) baste con machacar el botón de acción y jugar con C-izquierda y C-derecha. Pero cuando se trata de mantener pulsado Z para conseguir un buen ángulo para el despegue (en el salto de altura), o de enfrentarse a otro tipo de acción (como el levantamiento de pesas), la cosa se pone complicada. Muy, muy complicada...

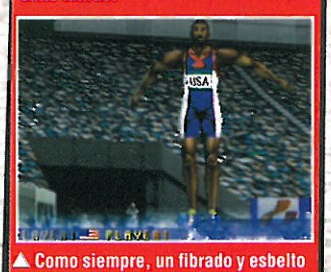
### ¡GRÁFICOS DE FÁBULA!

Mantener el martilleo del gatillo Z el tiempo justo es bastante complicado. Pero, en ocasiones, la culpa la tiene la espectacularidad de la animación y de los gráficos en alta resolución, que te dejan tan anonadado que uno no se acuerda de mirar al contador de ayuda que aparece en la parte inferior de la pantalla.

### GRANDES MOMENTOS

**QUÉ PASA:** No te pierdas los estiramientos de tu atleta antes de una prueba, o sus gestos de vergüenza si fracasa.

**POR QUÉ ES GUAI:** Recrea una atmósfera brillante. Te desternillarás de risa cuando veas cómo tu saltador de pértiga se lleva las manos a la cabeza después de un salto fallido.



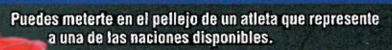

▲ Como siempre, un fibrado y esbelto saltador americano se lleva el oro.

### A GRANDES RASGOS

- Excelente CAPTURA DE MOVIMIENTOS de los atletas: atento al cabreo que pillan cuando reciben avisos.
- Acción frenética para CUATRO JUGADORES. ¡Machacad esos mandos sin piedad!
- Mogollón de DISCIPLINAS OLÍMPICAS AUTÉNTICAS. Las mejores que hemos probado son los 100 m. libres de natación, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, salto de altura y halterofilia.



**¡CAMPEÓN!** ¿Te gustaría dominar el medallero?



000

100 metros lisos
Utiliza el pulgar, la nariz o lo que quieras, pero corre como alma que lleva el diablo para ganar.

NATACIÓN: 100 METROS LIBRES
Pulsa C-izquierda y C-derecha en sincronía con el indicador de la parte inferior.

SALTO CON PÉRTIGA
Pulsa C-izquierda y C-derecha para correr y, después, martillea Z dos veces al compás del indicador.

## TENSA ESPERA

NO SE TRATA DE UNA SIMPLE ACTUALIZACIÓN EN 3D DE UN VIEJO TÍTULO. SE TRATA DE UN MATERIAL ALTAMENTE ADICTIVO.

POTENCIAL DE DISFRUTE




# WACKY RACES



DE: INFOGRAMES | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE JUNIO

**A finales de los 60, la serie de dibujos animados de los "Autos Locos" causó furor: este juego exclusivo para la GBC es un fiel reflejo de la serie.**

Puedes elegir entre ocho corredores diferentes. Cada uno cuenta con una habilidad diferente, por lo que la oferta es bien variada.

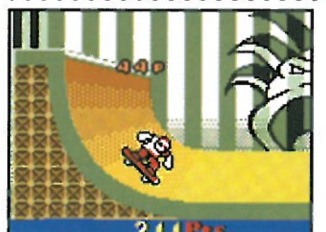
Los gráficos también parecen de dibujos animados y la animación, tanto de los circuitos como de los extraños vehículos, prometen hacernos pasar momentos muy divertidos.

## TENSA ESPERA

SU DESARROLLO CORRE A CARGO DE LOS CREADORES DE *V-RALLY*. BUENAS NOTICIAS.

POTENCIAL DE DISFRUTE





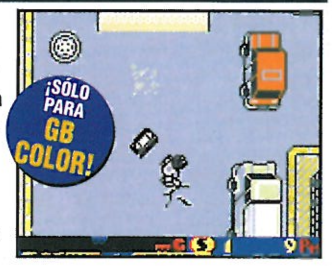


# TONY HAWK'S PRO SKATER



DE: ACTIVISION/PROEIN | PRECIO: 6.990 PTAS. | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE JUNIO

**Aquí tenemos una conversión para GBC muy ambiciosa. Activision se ha propuesto embutir cinco circuitos, nueve personajes y un buen puñado de piruetas en el minúsculo cartucho de la portátil de Nintendo.**




Hay dos formas diferentes de jugar con este título. En primer lugar, puedes enfrentarte a tres corredores controlados por el ordenador en una carrera frenética, en la que debes ejecutar saltos y piruetas a lo largo de los cinco circuitos. Pero también puedes decidirte por una partida en un *half-pipe* en la que ganas en función de la puntuación obtenida. Aquí premia la habilidad para ejecutar todo tipo de saltos espectaculares.

## TENSA ESPERA

TIENE BUENA PINTA Y, ADEMÁS, CON UN CABLE DE ENLACE PUEDES RETAR A TUS AMIGOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE






**"¿QUÉ PASA?"**

Parece que *Mask of the Mujula* presenta combates algo desiguales. Fíjate en este energúmeno gigantesco, ¿crees que la espada Koriki podrá con él?



# ZELDA
## MASK OF THE MUJULA

### DESVELAMOS LOS SECRETOS DEL BAILE DE MÁSCARAS MÁS TREMENDO DE LINK.



| DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE ▶ SIIN DETERMINAR | | |

**HISTORIA** El primer *Legend of Zelda* apareció para la NES allá por el 1988. Desde entonces, ha habido Zeldas en SNES, Game Boy y N64.

**"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"**

La máscara Zora de Link no hace que nuestro héroe se olvide de cómo manejar la espada ¡y además nada con la destreza de un delfín!

**La nueva aventura de Link está casi a punto y, para celebrarlo, hemos capturado unas imágenes alucinantes.**

### ¿ES DIFERENTE?

Nos han contado que cuando Link se pone una máscara se transforma en un ser de otra raza (en un Deku Scrub o en un Goron, por ejemplo). Hemos visto gráficos espectaculares y dicen que la situación es parecida a la de *La máscara*, la película que protagonizaba Jim Carrey.

Link deberá enfrentarse a una gran cantidad de seres malvados y por lo que se ve en estas imágenes, va a haber más colorido que en la primera entrega de las aventuras de Link para N64. Esperamos ansiosos. ¿Te lo imaginas con un Expansion Pak? ¡Brutal!



**GRANDES MOMENTOS**

**QUÉ PASA:** La idea de que el tiempo está en tu contra es genial... Tienes plazo hasta que la luna caiga.

**¿POR QUÉ ES GUAI?** Porque hay que estar constantemente pendiente del reloj. Sabemos que puede crear mucha presión, ¡pero da un dinamismo increíble a la acción!









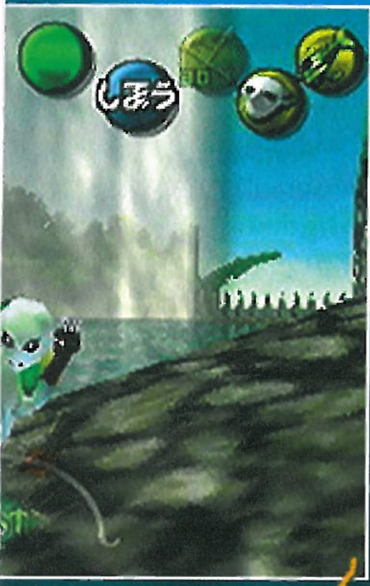


**HYRULIANOS** ¿Quién está y quién no en *Mask of the Mujula*?

¿Será un hombre sabio que te indique el camino?

Sheik se va. Ohhhh, qué pena.

Link, nuestro viejo amigo, será el protagonista, ¡cómo no!













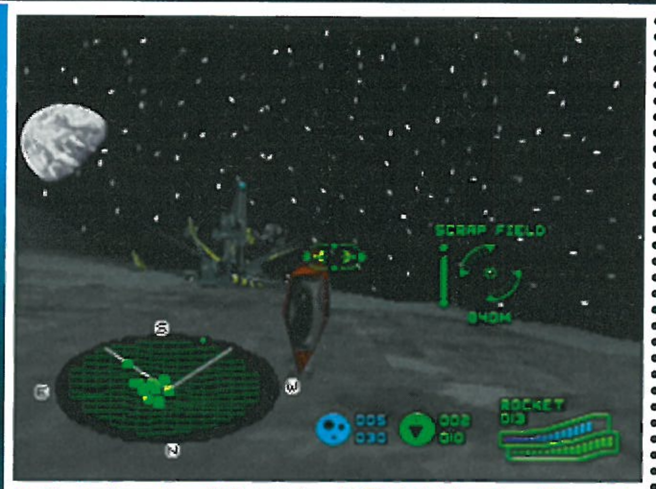
Mira. Link nada como los peces.

**TENSA ESPERA**

CON TODAS LAS NOVEDADES QUE APORTARÁ EL FESTIVAL DE MÁSCARAS DE *MASK OF MUJULA*, ESTAMOS SEGUROS DE QUE LA SECUELA DEL MEJOR RPG ESTARÁ A LA ALTURA.

POTENCIAL DE DISFRUTE






# BATTLEZONE 64

| DE: GRAVE ENTERTAINMENT | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1-4 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE | SIN DETERMINAR | |

**Llevábamos mucho tiempo esperándolo, y ahora que se vislumbra en el horizonte, estamos emocionadísimos!**

*Battlezone 64* es, originariamente, un juego para PC. Combina la acción trepidante de un *shooter* con las más ingeniosas tácticas de combate, al estilo *C&C*, tan querido por nosotros. Puedes construir tanques, torretas, derribar edificios y recoger metales preciosos para mantener a tu ejército. Hay tres ejércitos disponibles, cada uno con su propio tipo de vehículos y, en total, tienes 50 misiones que llevar a cabo. Esperamos tener la review pronto.






Los gráficos lunares son fieles a la versión original para PC...




Se incluyen tres ejércitos entre los que elegir, uno de ellos son los Black Dogs. Tienen bastante mala fama.

**TENSA ESPERA**

TODA UNA DESCARGA. CON TANTA ACCIÓN TE VAS A PONER DE ADRENALINA HASTA LOS TOPES. PUEDE QUE LLEGUE A SER UN BATTLETANX EVOLUCIONADO.

POTENCIAL DE DISFRUTE

## TOWERS: LORD BANIFF'S DECEIT

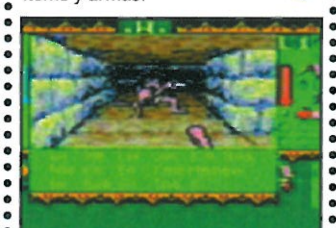


| DE: TELEGAMES | DISPONIBLE: |
|---|---|
| PRECIO: N/D | SIN |
| JUGADORES 1 | DETERMINAR |

¡SÓLO PARA GB COLOR!

**Siempre se agrade un poco de rol en el entorno de la GBC, y *Towers: Lord Baniff's Deceit* viene dispuesto a hacernos olvidar la añoranza.**

Se trata de una aventura de espadas en la que no tienes otro objetivo que escapar de la torre en cuestión. Habrá quince niveles repletos de bestias, conjuros, ítems y armas.



**TENSA ESPERA**

SUS GRÁFICOS SON ANTEDILUVIANOS, PERO SU JUGABILIDAD PUEDE ESTAR MUY BIEN.

POTENCIAL DE DISFRUTE

## NODDY AND THE BIRTHDAY PARTY



| DE: BBC | DISPONIBLE: |
|---|---|
| PRECIO: N/D | SIN |
| JUGADORES 1 | DETERMINAR |

**Este es el primer juego de la BBC, la famosa corporación audiovisual inglesa, para la GB, y en él Noddy debe intentar juntar dinero suficiente para comprar a Big-Ears un pastel de cumpleaños.**

El juego se ha diseñado para que atraiga a los fans de Noddy (una serie inglesa para los más menudos que no se emite en nuestro país), por lo que no esperes un nivel de dificultad muy alto. Habrá diez aventuras diferentes aderezadas con una música muy "apropiada".

¡SÓLO PARA GB COLOR!



**TENSA ESPERA**

ENTRETENIMIENTO DE CALIDAD PARA LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA, AUNQUE DIFÍCILMENTE VERÁ LA LUZ EN NUESTRO PAÍS.

POTENCIAL DE DISFRUTE

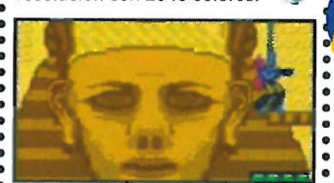
## BIONIC COMMANDOS: ELITE FORCES

| DE: NINTENDO | DISPONIBLE: |
|---|---|
| PRECIO: N/D | SIN |
| JUGADORES 1 | DETERMINAR |

¡SÓLO PARA GB COLOR!

**Este juego está basado en *Bionic Commandos*, el plataformas clásico de los años 80.**

Contiene 22 niveles de acción en plan plataformas basada en las armas; siete armas distintas y un modo francotirador, con zoom, que es genial. Las escenas de vídeo son totales, con gráficos en alta resolución con 2048 colores.



**TENSA ESPERA**

¡YA ERA HORA QUE LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS EN GBC TUVIERAN MÁS MARCHA!

POTENCIAL DE DISFRUTE



## ODDWORLD ADVENTURES 2



| DE: GT | DISPONIBLE: |
|---|---|
| PRECIO: N/D | SIN |
| JUGADORES 1 | DETERMINAR |

**Esos malditos Gukkons no aprenderán nunca! ¡Los muy vándalos se dedican a robar tumbas esta vez! Y le ha tocado a Abe encargarse de ellos.**

Si es mejor que el primer *Oddworld* para GBC –que era un poco petardo– ya estaremos contentos. Ah, y parece que Abe puede emplear sus flatulencias para poseer enemigos. Lo sentimos por los enemigos.

¡SÓLO PARA GB COLOR!



**TENSA ESPERA**

SERÁ UN JUEGO A TODO COLOR. CONFIEMOS EN QUE, ADEMÁS, SEA BUENO.

POTENCIAL DE DISFRUTE





# BLUES BROTHERS 64

DE: VIRGIN | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE MAYO

**Puede que la peli en la que está inspirado el juego (la segunda parte de *Blues Brothers*) fuera un fiasco de los gordos, pero el juego va adquiriendo una pinta excelente día a día. Imagina un cruce entre *Banjo-Kazooie* y la banda sonora más roquera.**

Debes meterte en el pellejo de Elwood Blues, que necesita recaudar el dinero suficiente para reunir de nuevo a la Blues Brothers Band. Tendrás que completar puzzles musicales y hacer bailar a Edward para lograr tu objetivo. Los gráficos son una pasada.

**TENSA ESPERA**

ESTE JUEGO SERÁ DIEZ, O INCLUSO VEINTE VECES MEJOR QUE LA PELI.

POTENCIAL DE DISFRUTE





# SAN FRANCISCO RUSH 2049



DE: MIDWAY | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE SIN DETERMINAR

**El nuevo título de la saga *Rush* es igual que los anteriores, pero como el equipo de desarrollo ha decidido ambientarlo en el futuro, el diseño de los circuitos estará repleto de loopings y otras sorpresas.**

Para empezar, los circuitos (cuatro extraídos de la recreativa original y dos exclusivos para la N64, aparte de cuatro pistas destinadas a piruetas) están repletas de enormes edificios que debes sortear, calles abarrotadas y loopings de vértigo (pasarás la mayor parte del tiempo en el aire). Pero lo mejor es que los coches vienen más preparados que nunca.





**TENSA ESPERA**

LA VERSIÓN PARA N64 DISPONDRÁ DE UN MONTÓN DE NOVEDADES Y EXCLUSIVAS.

POTENCIAL DE DISFRUTE




En cada "Episodio" del juego deberás completar tus objetivos y reforzar el poder de la Daikatana para viajar en el tiempo para acceder al siguiente nivel.

¡Vaya! *Daikatana* parece más divertido que un parque temático.

# DAIKATANA

## ES MUY OSCURO (COMO DEMUESTRAN LAS CAPTURAS), PERO... ¿SERÁ PERFECTO?



DE: ION STOM /PROEIN | PRECIO: 9.990 PTAS. | JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ABRIL

HISTORIA: Este *shoot 'em up* en 3D ha surgido de la mente de Jon romero, el tipo que trabajó en los legendarios *shooters* en primera persona *Doom* y *Quake*.

**Ante los continuos retrasos en la aparición de *Perfect Dark*, seguro que estarás encantado de saber que, en abril, un nuevo *shoot 'em up* irrumpirá en el mercado.**

*Daikatana* es un juego que pretende mezclar dos géneros, los *shoot 'em up 3D* y los juegos de rol. Para ello, a medida que te dedicas a liquidar cuanto se cruza en tu camino, debes resolver puzzles y conseguir puntos extra que refuercen tu ataque y tu defensa.

## ¿DE QUÉ VA?

La historia es muy envolvente para un juego de este tipo. Se sitúa en Japón, en el año 2455. La organización Mishima está desarrollando malévolos planes valiéndose de la Daikatana, un arma de última generación capaz de viajar por el tiempo y el espacio.

## ¡VIAJES EN EL TIEMPO!

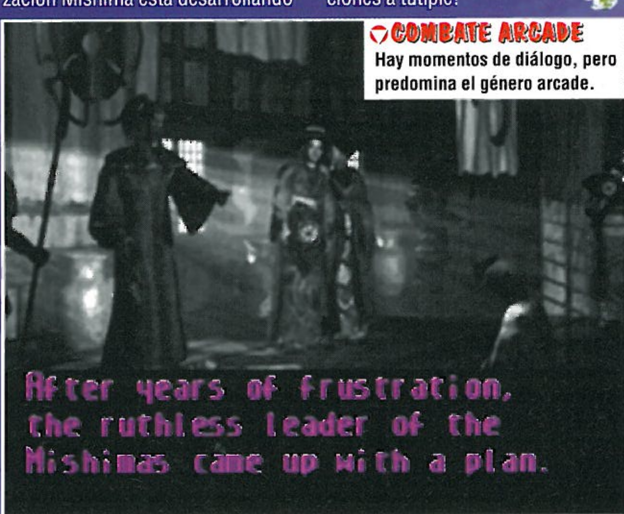
Hiro Miyamoto, el héroe, debe infiltrarse en la fortaleza de Mishima, birlarle la Daikatana y viajar en el tiempo para arreglar el desaguisado que tu enemigo ha provocado. Cuando hayas rescatado a dos personajes nuevos, Mikiko Ebihara y Superfly Johnson, deberás volver a la Grecia Antigua, a la Noruega de la Edad Media y al San Francisco del año 2030. ¡Localizaciones a tutiplé!



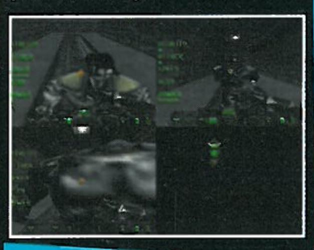
**GRANDES MOMENTOS**

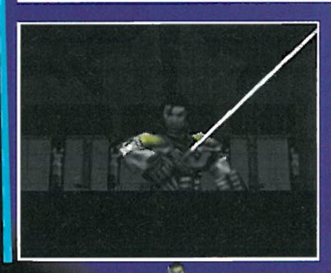
QUÉ PASA: Estás a punto de entrar en un Deathmatch...

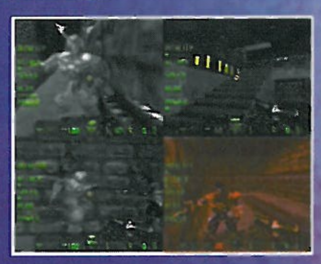
POR QUÉ ES GUAI: Es más diver machacar a puñetazos al enemigo que dispararle desde lejos.




COMBATE ARCADE: Hay momentos de diálogo, pero predomina el género arcade.

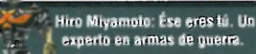






**LOS HÉROES** Éstos son dos de los protagonistas...

Mikiko Ebihara: Debes rescatarla en la fortaleza.



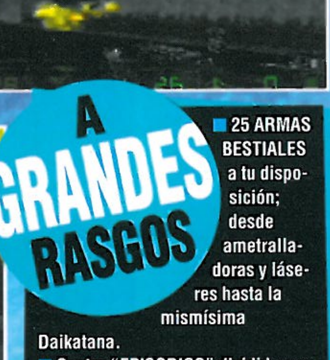
Hiro Miyamoto: Ése eres tú. Un experto en armas de guerra.




**"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"**
Los desarrolladores han trabajado a conciencia para incluir trazas de juego de rol en un *shoot 'em up* 3D. Por eso, será diferente a otros títulos tipo *Quake*.

Si la pantalla se pone roja, tendrás que empezar de nuevo.





**A GRANDES RASGOS**

- 25 ARMAS BESTIALES a tu disposición; desde ametralladoras y láseres hasta la mismísima Daikatana.
- Cuatro "EPISODIOS" divididos en cuatro misiones cada uno.
- Puedes viajar por todo el mundo y por EL TIEMPO.
- Modo DEATHMATCH hasta para cuatro jugadores.
- HISTORIA muy envolvente.

¿Qué pasa aquí? Hacerse con un arma potente te costará horrores, pero cuando la consigues... ¡mira lo que ocurre!




**FRENTE A FRENTE**
Cada personaje del modo multijugador tiene estadísticas diferentes.

**TENSA ESPERA**

NOS GUSTAN LOS ELEMENTOS DE ROL, PERO DEBES ANDAR DEMASIADO PARA DAR CON UN ARMA. EL MES QUE VIENE, ANÁLISIS A FONDO.

POTENCIAL DE DISFRUTE: 3/5



# AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE



| DE: THQ | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE: SIN DETERMINAR | | |

**Si lo que necesitas es una buena dosis de RPG para tu N64, tienes *Zelda*, *Zelda* y... de momento, eso es todo amigos... De momento.**

En este juego serás un huérfano algo excéntrico llamado Alaron, al que se le unen otros tres personajes de entre los diez que hay en el juego. El argumento es profundo (¿o qué esperabas?), los escenarios muy variados y tienes armas y hechizos por doquier.



**TENSA ESPERA**

TIENE MUY BUENA PINTA. YA ERA HORA DE QUE TUVIÉRAMOS UN RPG DECENTE EN LA N64 QUE HICIERA COMPAÑÍA A LINK.

POTENCIAL DE DISFRUTE






# AIRBOARDIN' USA



| DE: ASCII ENTERTAINMENT | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1-2 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE: SIN DETERMINAR | | |

**Te apetece lanzarte en monopatín a toda velocidad por una rampa inmensa? Pues sigue leyendo...**

Es un deporte futurista –una ingeniosa combinación de monopatín y vuelo sin motor– que hará que te olvides de la fuerza de la gravedad y te subas por las paredes. 80 piruetas que puedes llevar a cabo con tu monopatín, ocho personajes con los que jugar y cinco nivelazos en los que puedes emplear los trucos que quieras, son las principales bazas de este juego. Transmite una increíble sensación de velocidad y la animación es magnífica. De buen seguro que va a ofrecer mucha emoción arcade.

**TENSA ESPERA**

MÁS RETORCIDO QUE UNA MONTAÑA RUSA. ESTO TIENE QUE SER MUY BUENO, SEGURO

POTENCIAL DE DISFRUTE





**GRÁFICOS DE AUPA**
Aquí tienes un ejemplo de la excelencia de los efectos de reflejos.

# DUCK DODGERS

## PESE A LA TORPEZA QUE LO CARACTERIZA, LUCAS NO METERÁ LA PATA CON ESTE PLATAFORMAS.

**DE:** INFOGRAMES **PRECIO:** NO DISPONIBLE **JUGADORES:** 1
**DISPONIBLE** SIN DETERMINAR

**HISTORIA** Paradigm lleva dos años trabajando en el desarrollo de *Duck Dodgers*, pero Lucas apareció como Duck Dodgers en la serie de dibujos en... ¡1953!

¡NUEVAS IMÁGENES!

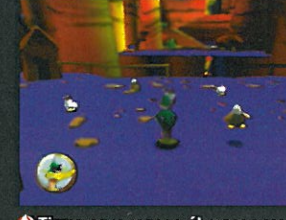
**El pato más cañero de la galaxia está ultimando los preparativos de su presentación en N64. ¡Y qué mejor forma de celebrarlo que con unas estupendas capturas de esta fantástica aventura!**

Hemos de felicitar al equipo de desarrollo, ya que han conseguido comprimir en el espacio limitado de un cartucho gris toda una peli de dibujos animados de la Warner Bros. El juego es una maravilla para los ojos: alucinarás con el montón de detalles de los niveles, fliparás con la calidad de los efectos (como las ondas y los reflejos del agua) y te descuajeringarás de risa ante las continuas ocurrencias del Pato Lucas.

Su jugabilidad es similar a la de *Banjo-Kazooie* (los botones A y B sirven para saltar y machacar con el trasero y los botones C para controlar la cámara), así que no tendrás ningún problema para pillarle el truco.



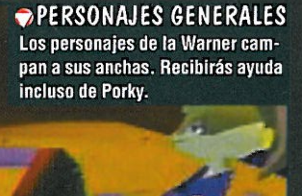
Debes explorar cinco planetas. El total de niveles es de 30.



Tienes que recoger átomos escondidos para poder acceder a nuevos niveles.



**PERSONAJES GENERALES**
Los personajes de la Warner campan a sus anchas. Recibirás ayuda incluso de Porky.




**TENSA ESPERA**
TANTO SU ASPECTO COMO SU MANEJO PARECEN EXCELENTES, POR LO QUE ESPERAMOS GRANDES COSAS DE ESTE JUEGO.
POTENCIAL DE DISFRUTE



# BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4



**DE:** PROEIN **PRECIO:** 5.990 **JUGADORES** 1 **DISPONIBLE** ABRIL

**Aquí tenemos la cuarta entrega de la saga *Bugs Bunny Crazy Castle* y esta vez el conejo más lenguaraz y descarado se adentra en el castillo del Diablo de Tazmania, ya que piensa que está repleto de zanahorias.**
Podrás perderte por un total de 70 niveles divididos en dos mundos y, en cada uno de ellos, el objetivo es el mismo: dar con la llave para poder abrir la salida que conduce al siguiente nivel.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET



**TENSA ESPERA**
UN JUEGO GRANDE Y SENCILLO CON PERSONAJES DIVERTIDOS.
POTENCIAL DE DISFRUTE

# NBA IN THE ZONE 2000



**DE:** KONAMI **PRECIO:** N/D **JUGADORES** 1-4 **DISPONIBLE** MAYO

**Con los 29 equipos de la NBA y más de 300 jugadores, seguro que este juego de Konami encantará a los aficionados al baloncesto profesional americano.**
Estuvimos probándolo y hemos de admitir que es muy rápido. Las partidas a varias bandas son divertidas y se incluyen más opciones de las que podemos enumerar aquí, como por ejemplo un concurso de mates y otro de triples.



**TENSA ESPERA**
LOS GRÁFICOS TIENEN UN ASPECTO NÍTIDO QUE LES PERMITE COMPETIR CON OTROS TÍTULOS NBA.
POTENCIAL DE DISFRUTE

# TYRANNOSAURUS TEX

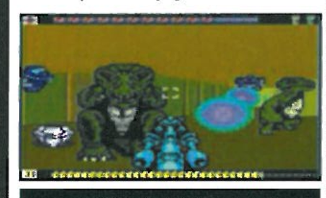


¡SÓLO PARA GB COLOR!



**DE:** EIDOS **PRECIO:** N/D **JUGADORES** 1-2 **DISPONIBLE** SIN DETERMINAR

**Este título tiene buena pinta. Se trata de un *shoot 'em up* en 3D a lo *Quake* para la Game Boy Color. Juegas con Tex, un cowboy que busca fortuna en una mina de diamantes, aunque al final lo único que encuentra son dinosaurios y robots.**
El juego te conduce a lo largo de 18 grandes niveles tridimensionales en el modo para un jugador, pero si dispones de cable de enlace, podrás disfrutar de un death-match para dos jugadores.



**TENSA ESPERA**
YA ERA HORA QUE LOS DESARROLLADORES CREARAN ALGO DIFERENTE. ¡ESTAMOS ENCANTADOS!
POTENCIAL DE DISFRUTE

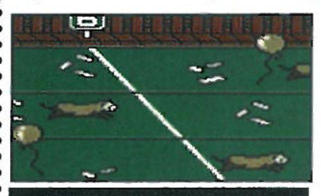


# FERRET TALE



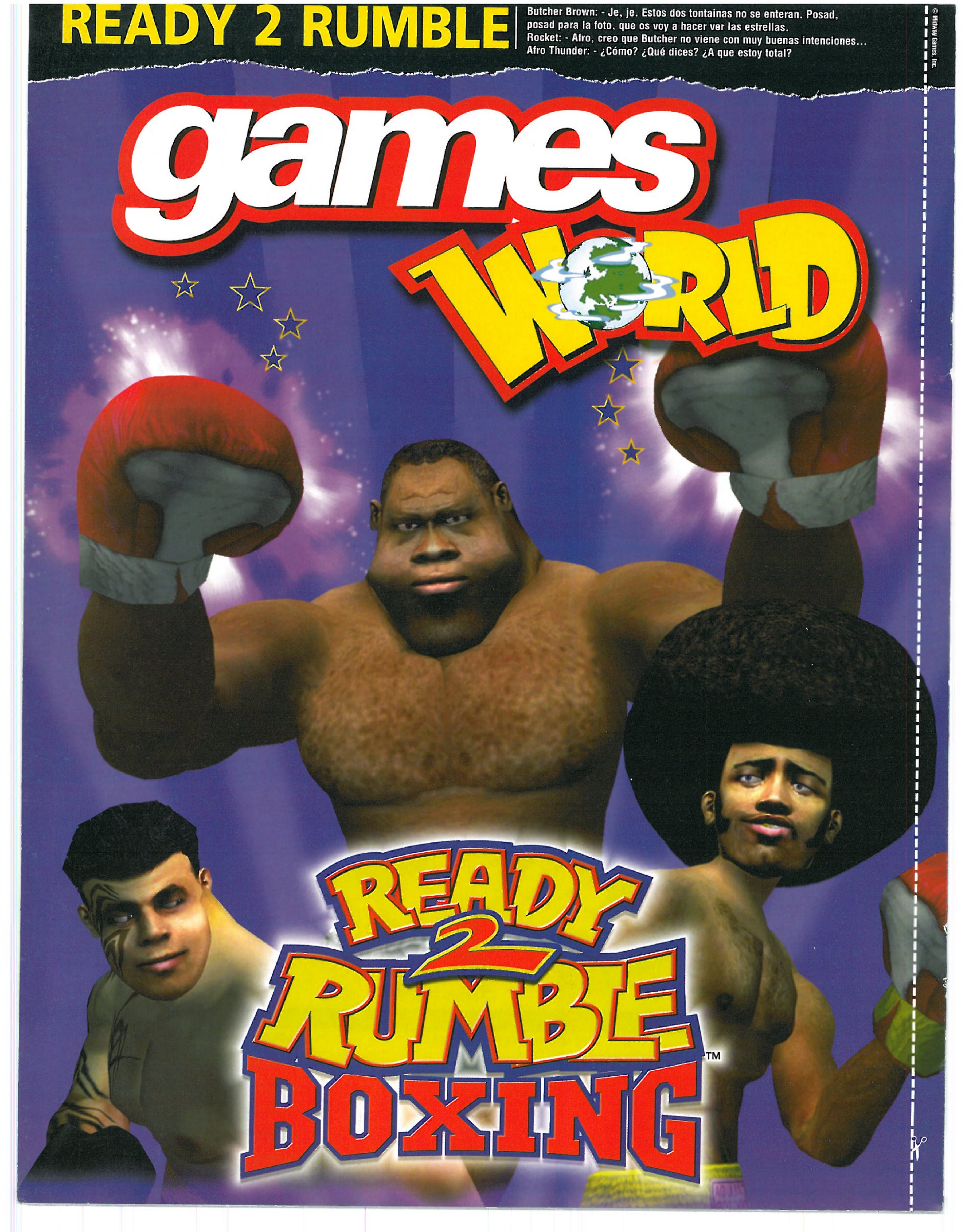
**DE:** CULTURE BRAIN **PRECIO:** N/D **JUGADORES** 1 **DISPONIBLE** SIN DETERMINAR

**Las posibilidades de que este título llegue a Europa son casi nulas, pero es algo tan extraño que teníamos que incluirlo en esta sección.**
Desde abril, todos aquellos nipones que dispongan de una Game Boy Color, pueden competir con sus hurones en la portátil de Nintendo. Sí, sí, habéis oído bien: ¡hurones!
El juego viene repleto de subjuegos, como la carrera que puedes ver en la captura, en los que debes demostrar las habilidades de tu hurón. Hay incluso un tramo de baile en el que puedes comprobar si tu peluda mascota es capaz de seguir el ritmo con sus patitas.



**TENSA ESPERA**
ES UNA LÁSTIMA QUE NO VAYAMOS A PODER DISFRUTAR DE LA EMOCIÓN DE UNA CARRERA DE HURONES.
POTENCIAL DE DISFRUTE




READY 2 RUMBLE
Butcher Brown: - Je, je. Estos dos tontainas no se enteran. Posad, posad para la foto, que os voy a hacer ver las estrellas.
Rocket: - Afro, creo que Butcher no viene con muy buenas intenciones...
Afro Thunder: - ¿Cómo? ¿Qué dices? ¿A que estoy total?
© Midway Games, Inc.
games WORLD
READY 2 RUMBLE BOXING™

# SUSCRÍBETE A games WORLD

## CON 


**Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE ESTOS FABULOSOS CARTUCHOS DE GAME BOY. UN TRÍO DE ASES POR CORTESÍA DE UBI SOFT.**

## 3 CARTUCHOS DE TONIC TROUBLE

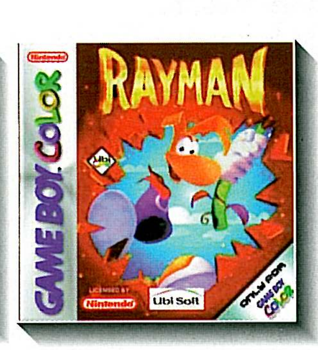
## 3 CARTUCHOS DE LA MÁSCARA DEL ZORRO

## 2 CARTUCHOS DE RAYMAN












GAME BOY COLOR



**Sorteo 19 Junio de 2000**

Deseo suscribirme a games WORLD por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.095 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 9.795 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ..........
Calle: ..........
Población: ..........
Provincia: .......... C.P.: ....
Teléfono: ..........
Forma de pago..........

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito.
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ..........
Caducidad: ..........
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ..........
Calle: .......... N.º: ....
Población: .......... C.P.: .......... Provincia: ..........

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ..........
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .......... de .......... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC
Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

# CONCURSO

# RAYMAN

GAME BOY COLOR — Ubi Soft

**ENGÁNCHATE A RAYMAN**

Ubi Soft ha reunido a toda la tropa de Rayman de nuevo para hacernos disfrutar de sus aventuras, ahora en Game Boy. Además, esta vez viene cargado con una sorpresa especial: un pequeño álbum de adhesivos de 16 páginas y cuatro pegatinas que te serán entregados al comprar el cartucho. Pero, ¿dónde puedes conseguir el resto de pegatinas? Tienes varios métodos para conseguirlas: revistas, Internet... pero nosotros te ofrecemos uno muy sencillo y divertido.

Resuelve el enigma que te planteamos y participa en el sorteo de:

¡100 UNIDADES DEL ADHESIVO DE RAYMAN MÁS BUSCADO!








¡25 FIGURITAS 3D DE RAYMAN!



**BASES DEL CONCURSO**

1. Puede participar en este concurso cualquier lector que no tenga vinculación directa o indirecta con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
2. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones antes del día 20 de junio de 2000.
3. El sorteo se celebrará el día 25 de junio de 2000.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en este concurso supone la aceptación de las normas anteriores.

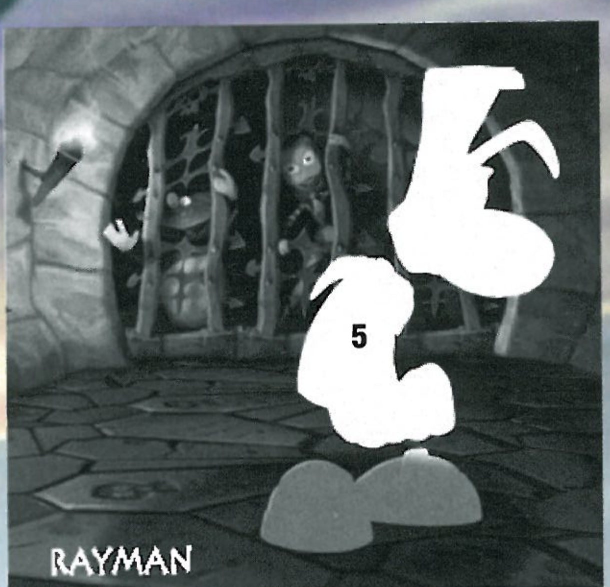



# ¡ME HE QUEDADO EN BLANCO!

## Utiliza tu deducción y dinos qué adhesivo corresponde a cada uno de los espacios en blanco del álbum.




E







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
CONCURSO RAYMAN
GAMES WORLD
MC Eciciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA

¿QUÉ ADHESIVO VA EN CADA ESPACIO?

1-

2-

3-

4-

5-

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

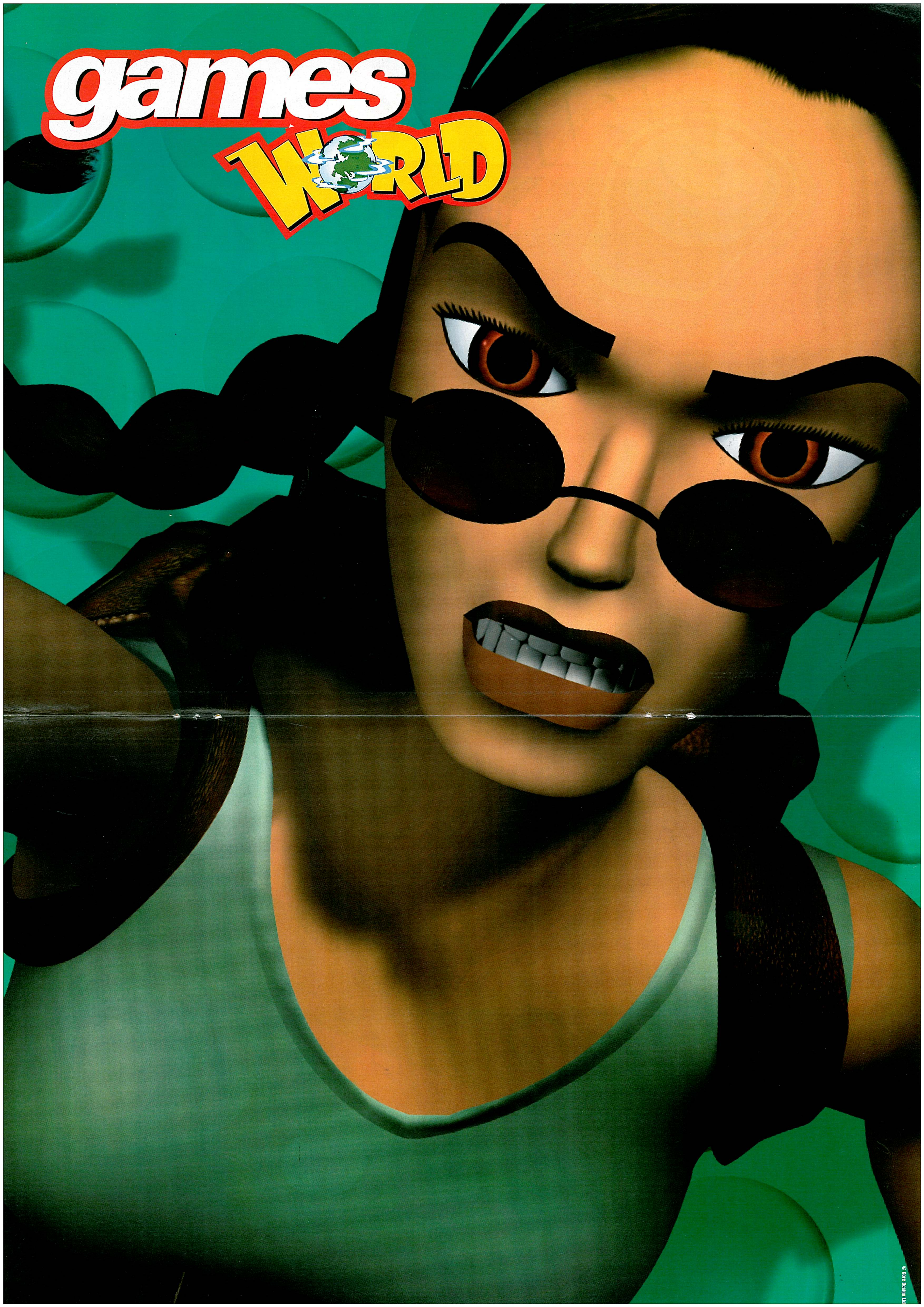
CÓDIGO POSTAL:

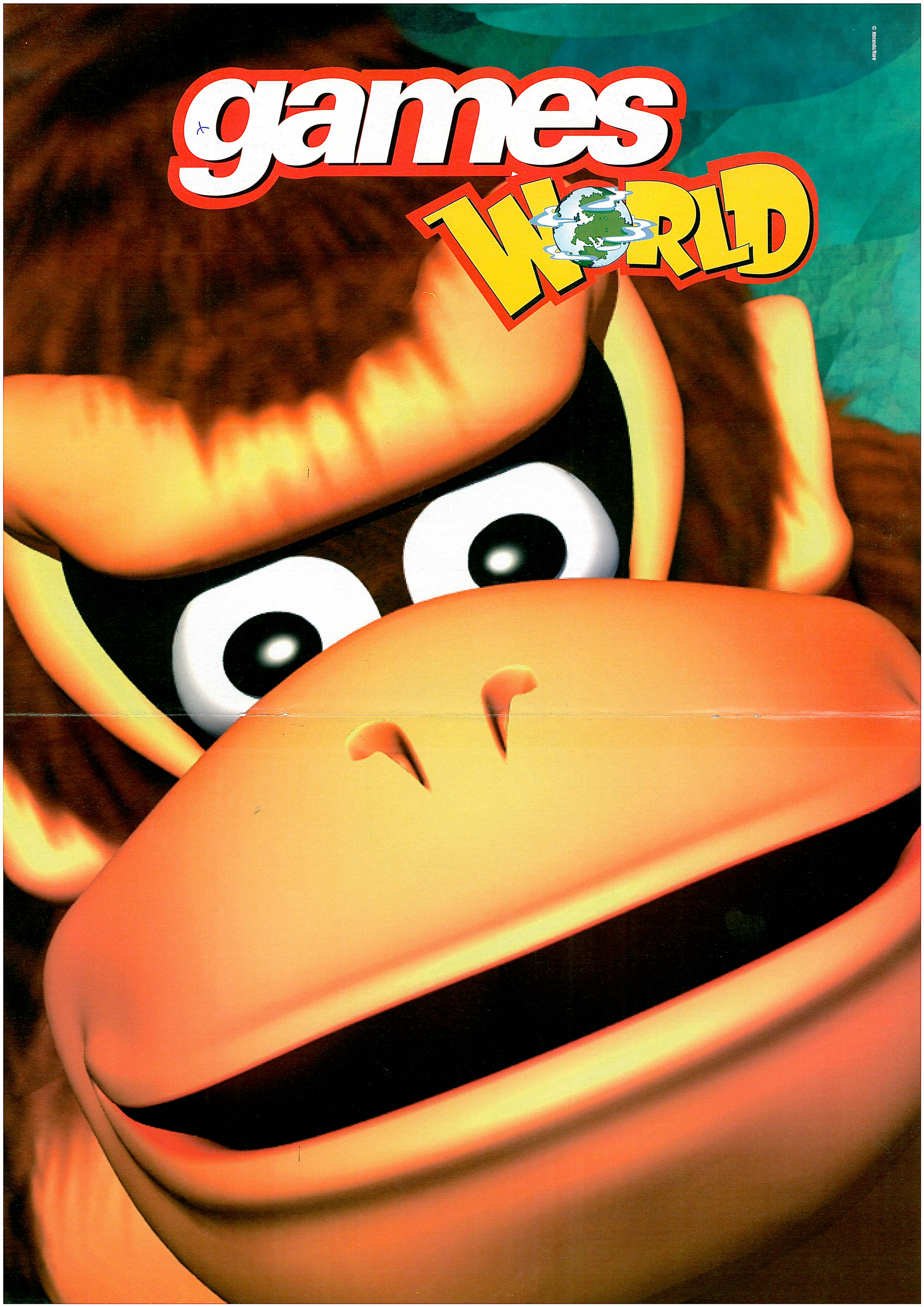
TELÉFONO:



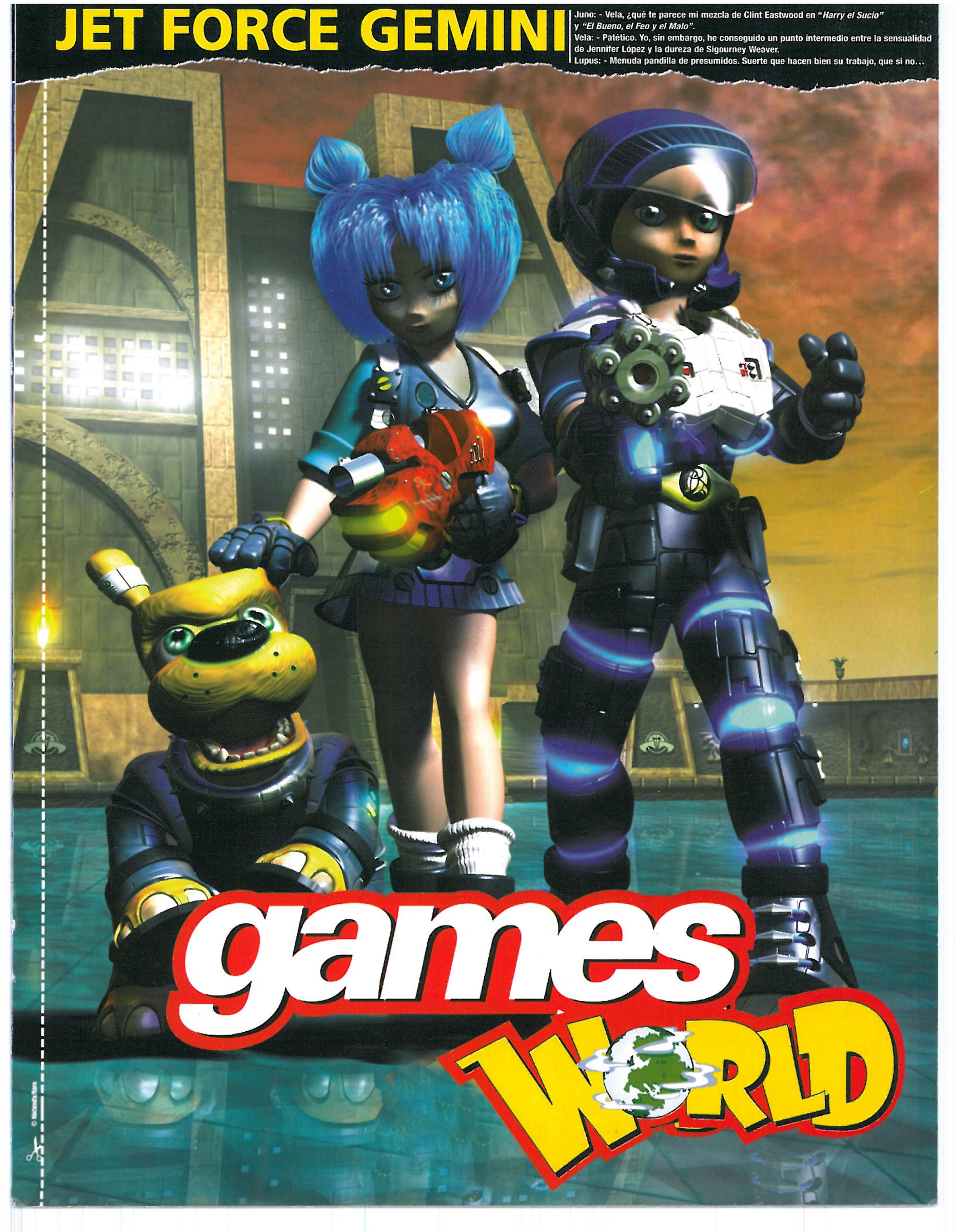

# LARA CROFT

"¿Os lo podéis creer? Todo el día de aquí para allá, salvando a fulano y a mengano… Y ¿qué pasa? Pues que llego a casa y mi maridito no se ha molestado ni en hacerme la cena. Toda la casa está manga por hombro, la compra sin hacer, la ropa sin planchar… ¡Uy! Creo que se está despertando la maruja que hay en mí. Necesito un poco de acción… ¿Nos vemos en Game Boy?"


games WORLD
© Core Design Ltd


games
WORLD
© Nintendo/Rare


games WORLD
DONKEY KONG
"Acércate más… y más… y más… pero mucho más… Vale, ahora ya lo podemos decir sin temor de que se enfaden los demás monos. Donkey, eres el más grande de la familia Kong."


JET FORCE GEMINI
Juno: - Vela, ¿qué te parece mi mezcla de Clint Eastwood en "Harry el Sucio" y "El Bueno, el Feo y el Malo".
Vela: - Patético. Yo, sin embargo, he conseguido un punto intermedio entre la sensualidad de Jennifer López y la dureza de Sigourney Weaver.
Lupus: - Menuda pandilla de presumidos. Suerte que hacen bien su trabajo, que si no...
games
WORLD

ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

# VERSIÓN GAMMA

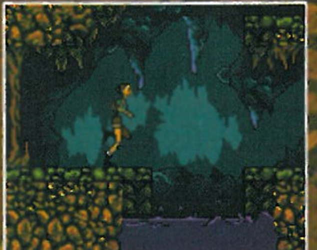


## ¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

**Atención a:** Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

**Atención a:** Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.







## ROMPE COCOS

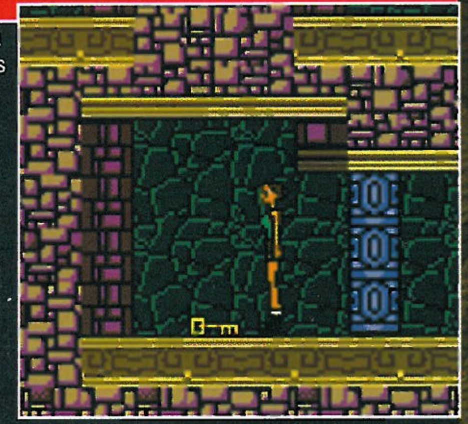
La versión de *Tomb Raider* para la GBC está hasta los topes de puzzles que harán trabajar tu materia gris y sirven de contrapunto a tanta plataforma.





¡Llaves! La mejor manera de enfrentarse a una puerta cerrada, ¿a que sí?

Tira de las palancas para abrir puertas en otras partes del nivel.






**Olvídate del fontanero bigotudo y prepárate para tu primera cita con Lara en la dimensión Nintendo.**







**Sabes qué? Si fueras, como Rompetechos no podrías diferenciar este juego de las versiones para Playstation y PC.** Vale, vale, es en 2D y en una pantalla diminuta, pero la versión de *Tomb Raider* para la Game Boy Color se ve y se siente como *Tomb Raider*, y cuando te pones a jugar es igual de emocionante. Con las intros a todo color del principio queda claro que los responsables de Lara, Core Design, han hecho un gran trabajo.

### MOVIMIENTOS A GOGÓ

Todos los movimientos más famosos de la señorita Croft están aquí, brillantemente animados. Esto no sólo significa que Lara se mueve como Lara, sino que el juego funciona de una forma muy parecida a



## PRESTA ATENCIÓN, LARA

*Tomb Raider* para GBC empieza con una secuencia impresionante que cuenta la historia de La Piedra de las Pesadillas... (musiquilla intrigante de fondo...)



Lara visita al profesor Bowman en la Universidad de Moscú.



Éste le muestra un antiguo manuscrito que cuenta la leyenda de...



...La Piedra de las Pesadillas, que contiene el espíritu de un malvado ser.



El compañero de Lara, Illiat, ya se encuentra en Perú, en busca de la Piedra.



La señorita Croft vuela hacia allí para empezar la búsqueda de la Piedra sagrada.




Agáchate cuando dispares para deshacerte de los molestos escorpiones antes de que estén demasiado cerca.

| SISTEMA | DE | CORE DESIGN | PRECIO | 6.990 |
|---|---|---|---|---|
| GBC | DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1 |



## ¡TENEMOS EXPLOSIVOS!

Te presentamos algo que Lara no ha utilizado nunca antes en otros *Tomb Raider*: ¡Dinamita!



▲ La dinamita sirve para destruir estos pilares que bloquean el camino.

▼ Una buena explosión y el bloqueo cede.



▲ Selecciónala de tu inventario y, luego, sal por patas.

## CONTROLES



Échale una mano a Lara con un hábil manejo de lo que sigue...

### D-PAD

Hace que Lara camine, salte, se agache y ruede con sus ya clásicos movimientos, tan ricamente animados.

### BOTÓN A

Dispara tus armas cuando las has desenfundado y selecciona objetos. Mantenlo presionado para andar sin caerte.



### BOTÓN B

Con este botón correrás y, con el D-pad, correrás y saltarás. Empléalo también para trepar y subir por enredaderas.

### SELECT



Desenfunda la pistola de Lara. Apunta automáticamente, como en las versiones de PC y PlayStation.

ASÍ QUE PENSABAS QUE NO ERA MÁS QUE OTRA TONTITA CHICA PSX, ¿EH?

# RAIDER



los de consolas mayores. Es tan difícil de controlar como siempre, pero cuando tengas por la mano los saltos, saltos con carrera, balanceos y volteretas hacia atrás, te lo pasarás bomba avanzando por los cinco extensos niveles.

### ¡SOBREDOSIS DE TENSIÓN!

Tener que saltar por encima de fosas llenas de pinchos afilados genera mucha tensión, especialmente cuando sabes que te va a ir justito. También hay muchos puzzles y escenas animadas que van contando la historia para descansar de tanta acrobacia.

«TOMB RAIDER ES UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL MOMENTO PARA LA GBC. ¡ENORME!»



▲ Al llegar, encuentra las gafas rotas de Illiat. Mal presagio.



▲ Lara se adentra en el templo para dar con la Piedra...

**¡AJÁ! UN CONSEJO** Tendrás que dominar todos y cada uno de los movimientos de Lara para completar el juego sin que la pobre se te quede ensartada en un pincho.

NUNCA PIERDO MI CARA DE CHICA DURA, AUNQUE ME ESTÉ CAYENDO.



## PELIGROSA LARA

Los enemigos a los que te enfrentas en *Tomb Raider* son marca de la casa, desde nativos del lugar hasta buscadores de tesoros con instintos criminales, pasando por animales altamente venenosos.



▲ Los escorpiones se acercan a las botas de Lara... ¡Si pudieras aplastarlos!



▲ Las serpientes custodian los reforzadores. Dispárales antes de recogerlos.



▲ Las amazonas atacan a Lara con lanzas, y ella se defiende con su pistola.



▲ El señor Muerte. No se llama así, pero nosotros ya lo hemos bautizado.



▲ Las momias tardan en acercarse. Dispárales a una distancia prudencial.

## BALAZOS

Lara sólo dispone de un juego de armas, pero puede elegir entre dos tipos de munición (rápida o pesada) para los tiroteos.



▲ La munición pesada es más efectiva con estos guardas.



▲ Los disparos rápidos hacen de la pistola de Lara el arma definitiva.

## ¡QUÉ BUENA PINTA TIENE!

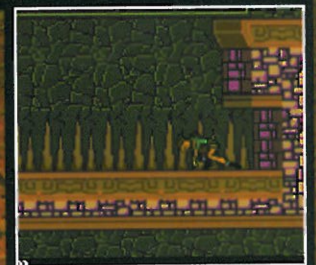
Aunque nunca tienes que devanarte mucho los sesos para averiguar dónde está la palanca que necesitas para abrir esa puerta, algunos detalles gráficos despampanantes (¿te has quedado con esas llamas?) harán que disfrutes de lo lindo explorando niveles, algunos de los cuales tienen una extensión de... ¡300 pantallas! Lo raro es que las cosas que más rabia dan son las mismas que en la versión a tamaño grande del juego, como intentar disparar a los enemigos en espacios reducidos o que falles un salto por culpa de que los controles son demasiado complicados. Pero bueno, se trata de *Tomb Raider* y la verdad es que es uno de los mejores juegos del momento para la GBC. ¡Enorme!



## EL TEMPLO MALDITO

Las retorcidas trampas de *Tomb Raider* son famosas en todo el mundo. Tu barra de energía siempre corre el riesgo de menguar, así que mantente alerta.

▲ Vas caminando, tan tranquilo, y de pronto... ¡ahhhh! El suelo cede.



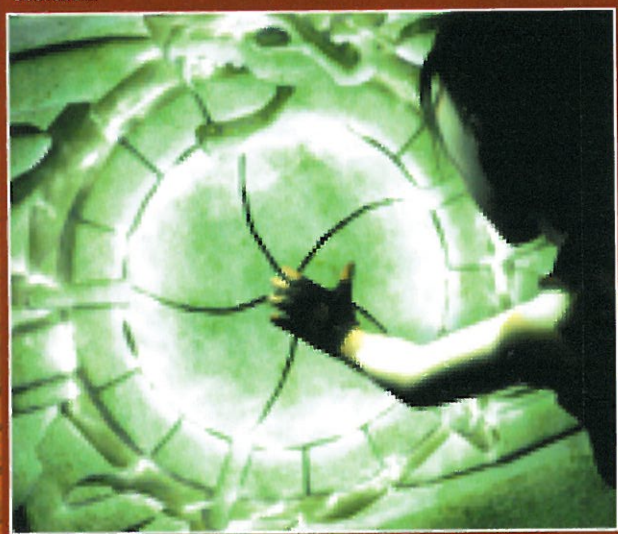
▲ Los famosos pinchos. ¡La de veces que la pobre Lara la ha palmado aquí en manos de jugadores insensibles!



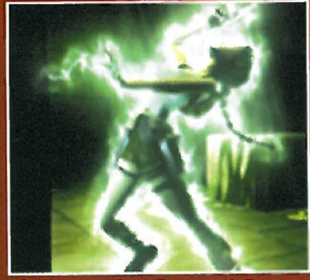
▲ Parece que Lara se va a mojar. Esperemos que lleve el equipo de buceo en la mochila.

## TÓMATE UN RESPIRO

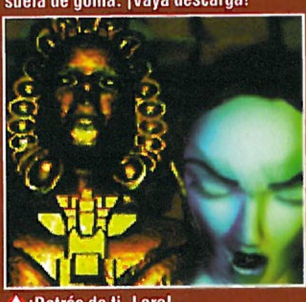
Impresionantes escenas animadas relatan la historia a lo largo del juego. Mira lo que ocurre cuando encuentras la primera pieza del obelisco...



▲ Toca el pedrusco del poder y prepárate para la estupenda animación.



▲ Menos mal que Lara usa botas con suela de goma. ¡Vaya descarga!



▲ ¡Detrás de ti, Lara!

CUANDO ENTRES A FONDO EN EL JUEGO, LO MÁS PROBABLE ES QUE ANTES DE QUE TE RINDAS TÚ, SE RINDAN LAS PILAS. ES SÚPER ABSORBENTE.

**GRÁFICOS** Animación impecable de la señorita Croft, algunos detalles buenos en los niveles y deliciosas escenas animadas.

**SONIDO** La banda sonora añade emoción al juego y algunos de los efectos son más que aceptables.

**RENDIMIENTO** Suave... ¡Ah! Y Lara es más alta que cualquier otro personaje GB.

**JUGABILIDAD** Es Tomb Raider en la GBC. Los controles son complicadillos, pero la exploración causa adicción.

**DIFICULTAD** La muerte siempre te espera en la próxima pantalla. Todo un reto... ¡Y vaya reto!

**DURABILIDAD** Cuando veas la secuencia final, el juego ha terminado. Pero tardarás bastante, créenos.





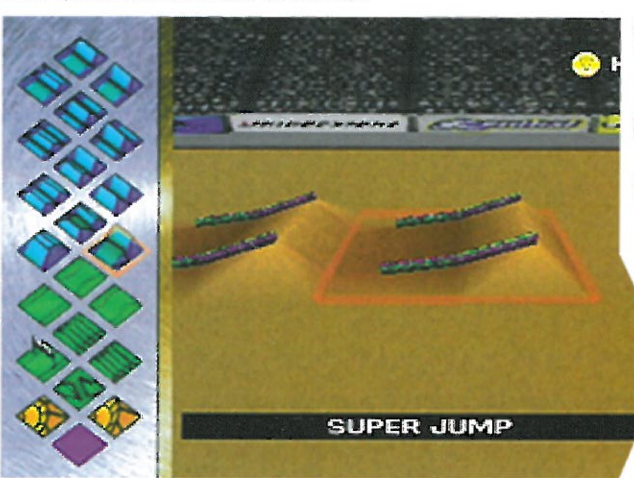







## ¡A CONSTRUIR!

Las pistas por defecto del juego son mejorables, por lo que seguramente recurrirás al editor de pistas. Crea el circuito tal y como te gustaría y, después, pon a prueba a tus amigos. Es una de las opciones más divertidas del cartucho.







Dispones de una gran cantidad de segmentos de pista para hacerla todo lo espectacular posible.

Ésta la hicimos nosotros. ¿Verdad que es bonita?

Coloca una salida y una meta, si no la cosa no funcionará.




## YO SOLITO

Si no quieres competir, te queda la posibilidad de correr a tu aire por una de las pistas destinadas a acrobacias. Dispones de dos minutos para sumar puntos. Sólo tienes que pulsar el botón R y darle al joystick. ¡Vigila cómo aterrizas!

Esta pista tiene un gran montículo en su centro. ¡Perfecto para un gran salto!

También puedes ensayar acrobacias durante las carreras, pero es probable que te estrelles.

Pulsa R y mueve el joystick; verás lo que es mover la pelvis.



¡Salta desde lo alto, aterriza sobre tus rivales y provoca el caos!





El recuadro de la esquina superior derecha ofrece una visión lateral de la acrobacia.

# JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



**Vuelve a darte el gustazo de revolcarte en el barro sin que tu madre te diga ni mu.**

**Las carreras de supercross están captando muchos adeptos en nuestro país gracias a la serie de videojuegos para N64 que están apareciendo sobre ellas. Pero hace ya bastantes años que son populares en los Estados Unidos, donde Jeremy McGrath figura entre los héroes nacionales del deporte. Bueno, algo así.**

### ¿ES DIFÍCIL?

Aunque la mayoría de los habitantes de nuestro país no conocen su nombre, Jeremy McGrath da nombre al nuevo título de Acclaim. *Jeremy McGrath Supercross 2000* presenta una gran cantidad de motos, pistas cubiertas y exteriores, una modalidad acrobática y un buen número de opciones como, por ejemplo, un modo de creación de corredores. Pero está falto de jugabilidad. A los gráficos les hace falta la suavidad requerida para un juego de carreras, cosa que hace que muchas veces te la pegues sin poder evitarlo, y a los motoristas les falta animación, pues son demasiado estáticos.

### UNA PINTA EXCELENTE

Así que, a pesar de su vistosa presentación, *JMSC 2000* no está a la altura del famoso corredor. Es lento y el rugir del motor no es, precisamente, el que esperas de una moto potente. Sería bueno como única opción para los fans de este arriesgado deporte, pero teniendo *Supercross 2000* de EA, mejor, aunque más difícil de controlar, y el magnífico *Excitebike* de Nintendo en camino, la cosa no pinta muy a favor de este correcto juego de Acclaim.

## SOBRE OCHO RUEDAS

Si tienes amigos que compartan tu afición por las motos, podéis divertiros todos juntos con la modalidad para cuatro jugadores. No temas golpear a las otras motos durante la carrera; ése es el camino más astuto hacia la victoria.



La panorámica inicial de la salida es impresionante.

Dale un codazo y arrójalo contra la pared.

Lástima que el juego no sea tan bueno como su pinta.

**SU ASPECTO ES EXCELENTE, PERO ANTE LA VARIEDAD DE JUEGOS DE SUPERCROSS PARA N64, ÉSTE SE QUEDA UN POCO ATRÁS.**

**GRÁFICOS** Las imágenes de esta página parecen bonitas. Pero cuando se mueven, carecen de la gracia y ligereza requerida.

**SONIDO** Tema musical de Offspring, y rugir de motos un poco desafinado.

**RENDIMIENTO** Ni parece ni es realista. Esperábamos más.

**JUGABILIDAD** La facilidad de manejo es la correcta, aunque el *Supercross* de EA lo supera.

**DIFICULTAD** La primera serie de pistas es muy fácil, pero luego la dificultad aumenta.

**DURABILIDAD** Si compartes tu afición, la cosa durará un poco más.

**PUNTUACIÓN 60%**

**¡AJÁ! UN CONSEJO** Si quieres añadir dificultad al juego, trata de utilizar la cámara de visión cenital. ¡Auh!




| | | | |
|---|---|---|---|
| DE | INFOGRAMES | PRECIO | 8.990 Ptas. |
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1-4 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | ✗ |
| MEMORY PAK | ✓ | EXPANSION PAK | ✓ |







## LEVANTA EL VUELO

Hay muchos momentos en *Hydro Thunder* que subirán tu adrenalina hasta los topes. Por ejemplo, pon el turbo cuando tomes una rampa y prepárate para el salto de tu vida...



▲A medida que te vas acercando, tendrás que encararte cuidadosamente para coger bien la rampa, si no, te caerás sin remedio por el lado.

▶ ¡Choof! Amerizas y te sumerges unos instantes, antes de volver a emerger a la superficie como si fueras un tapón de corcho gigante.



▲Ahora pon el turbo y métele caña.

▲Fiiiiiiiiiiu... ¡a volar! Pilla ese reforzador.



# HYDRO THUNDER

## Tan rápido como un leopardo y el doble de peligroso... ¡Bienvenido a *Hydro Thunder*!

**La N64 cuenta con un repertorio de juegos de carreras de todas las medidas, tamaños y formas. Hemos visto naves futuristas que desafían la ley de la gravedad, rutilantes coches de Fórmula 1 y hasta cochecitos de juguete que van como locos por encima de las mesas, pero... ¿lanchas motoras de alta potencia con propulsores turbo? ¡Esto es nuevo!**

Nada puede prepararte para las sensaciones que *Hydro Thunder* te ofrece. Lánzate por una rampa y volarás un buen rato antes de volver al agua cual trucha saltarina.

### ¡CARRERAS SABROSONAS!

Los niveles están muy bien diseñados y hay montones de cosas geniales que ocurren a tu alrededor todo el tiempo.

En tu camino se cruzarán todo tipo de vehículos acuáticos, desde botes japoneses de pesca hasta buques crucero gigantescos, a lo que hay que añadir una pila de elementos revoloteando por la pantalla para dar profundidad.

En términos de competición, los circuitos están muy, pero que muy bien. Se incluyen todo tipo de atajos y saltos con los que podrás colocarte en primera posición. Añádele a esto un buen repertorio de lanchas y circuitos (algunos de los cuales tendrás que desbloquear, no sin antes pelear mucho) y tienes la receta perfecta para una competición rebosante de acción, velocidad y entretenimiento.

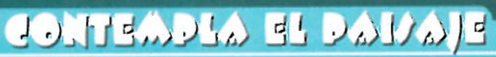
No tiene los jugosos efectos de *Wave Race 64*, pero sabe cumplir, sobre todo con los preciosos efectos de reflejo en las zonas donde el agua es transparente (aunque, de hecho, no parece que estés compitiendo sobre agua).

### UN PROBLEMA

Lo único que podemos criticarle a este juego es que, a pesar de contar con un extenso repertorio de lanchas de diferentes clases, a la hora de la conducción no se notan diferencias entre unas y otras. Pero, aun y así, sigue siendo muy bueno y, si lo que buscas es un juego de carreras en plan *arcade*, ¡házte con *Hydro Thunder*!








¡Hay todo un mundo a tu alrededor!



▶ ¡Qué aspecto tan apacible tiene todo! Globos aerostáticos de colores que flotan pacíficamente en el aire... pero bajo el agua... es otra historia ¡Hay tiburoneeees!

**¡AJÁ! UN CONSEJO** Guárdate siempre un poquito de turbo para las curvas cerradas. Te será de gran ayuda.

## TRES SON MULTITUD

En *Hydro Thunder*, cuantos más jugadores, peor... qué pena.

En el modo individual, el juego es fluido, rápido y tiene ritmo.

Dos es la medida justa. No hay que forzar...

La velocidad y el manejo se ven afectados en el modo para tres jugadores.

## ATAJO-LANDIA

Al igual que *Mario Kart* o *Episode 1 Racer*, *Hydro Thunder* está repleto de atajos que te ahorrarán un tiempo precioso... Encontrarlos no es fácil, que lo sepas.

¿Dónde está el atajo, matarile, rile, rile?

¡NO VEO UN CARAJO!

En los atajos siempre encuentras algunas sorpresas. ¡Hazte con ese turbo!

Y aquí estamos, de nuevo en carrera y con potencia turbo extra ¡Genial!

UN JUEGO ACUÁTICO FRENÉTICO, CON BUEN ASPECTO Y EXCELENTE JUGABILIDAD. ¡ACABARÁS EMPAPADO Y MARAVILLADO!

**GRÁFICOS** Pura magia visual. Coloridos, nítidos y muy detallados.

**SONIDO** Música excelente y efectos acuáticos muy buenos. Presta atención a los detalles.

**RENDIMIENTO** Todo va como la seda. La acción es frenética e impactante.

**JUGABILIDAD** Mucha acción, pero pierde puntos por culpa de un pobre modo para cuatro jugadores.

**DIFICULTAD** Al principio parece muy complicado, pero cuando conozcas los circuitos, será coser y cantar.

**DURABILIDAD** No dura tanto como crees, pues no es muy difícil.




¡AJÁ! UN CONSEJO

Cuando veas una cascada, intenta atravesarla. Verás que la mayoría son atajos.










Esta colección de muertos vivientes, tan espeluznante y aterradora como la de su antecesor, tratarán de pillarte por sorpresa.



Pulsa el interruptor para abrir una puerta alejada. Pero ten cuidado con el...



¡Monstruo! Lo tienes tan cerca que puedes despacharlo con la garra de cuatro uñas.



Bastan algunos golpes para que su cuerpo inicie una combustión espontánea.




Y mira lo que surge de sus cenizas: un reforzador para las armas de Cornell.










# CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

**Más que ante un ejercicio de renovación, nos encontramos ante una fotocopia del primer *Castlevania*.**

**Gracias a George Lucas y su *Amenaza Fantasma*, las precuelas se han puesto de moda. Aquí tienes una más...**

### PRECEDENTES

No obstante, mientras que los "precedentes" fabricados *a posteriori* para *Zelda* y *Resident Evil* tienen tan buena pinta que no ganamos para uñas, *Castlevania: Legacy of Darkness* no consigue aportar nada sorprendente como para hacernos saltar de alegría.



### VUELTAS

Para empezar, no ha cambiado casi nada. ¿No decían que en este mundo todo se transforma constantemente? Sin embargo, los edificios, senderos, puzzles y los espeluznantes lugareños apenas difieren de los de *Castlevania*.

Cierto es que los dos cazadores de vampiros recién llegados y sus niveles y armas introducen cierta novedad, pero, por lo demás, *Legacy of Darkness* parece una repetición de lo ya conocido.

De todos modos, nos alegramos de volver a ver los rasgos que más nos gustaron del *Castlevania* original.

El combate resulta torpe, pero las tambaleantes criaturas que te atacan suelen impactar, incluido cierto esqueleto, alto como un rascacielos, que pasa sobre ti de un salto, dejándote con las piernas temblorosas.

Otro acierto es la música, con algo de banda sonora cinematográfica, cuidadosamente orquestada con toques sorpresa, al estilo de *Resident Evil 2*, pensados para que el sudor recorra tu frente.

Por desgracia, este juego se parece mucho al primero.

## ¡QUIETO AHÍ!

El obstáculo más común son las puertas de hierro. Pero *Legacy of Darkness* se guarda ases en la manga.




### ...Y MÁS VUELTAS

Pero, por otra parte, *Legacy of Darkness* incurre en los mismos defectos de su predecesora.

Los controles son temibles. No dispone de un sistema de cámara digno de tal nombre; hay una cámara, sí, pero da vueltas al azar, y los inacabables saltos de precisión te llevan a pasar varias horas contemplando cómo Cornell y Cía. caen, se ahogan y arden.

Si compraste el original, no es necesario que te hagas con éste; si no lo compraste y te quedaste con las ganas, ahora tienes la oportunidad. *Castlevania: Legacy of Darkness* es más de lo mismo.



¡AJÁ! UN CONSEJO Trata de mejorar tu apariencia. Si empleas los botones Arriba y Abajo en la pantalla de selección de personajes, podrás cambiar tu vestimenta.

¡VAYA, SE ME HA METIDO ENTRE LOS DIENTES UN PEDAZO DE PIEL DE SAPO!



## ¡Y CON EL MAZO DANDO!

Estos zombis camorristas no atienden a razones. Tendrás que recurrir a la violencia física.



Los esqueletos son la amenaza más común.



Cornell puede hacer mucho daño con sus garras ocultas.



Los colores de esta versión son más variados.



Este amigo te vomita bolas de fuego. Lo harás pedazos con el agua bendita.

## UN BUEN SUELO...

A menudo tendrás que recurrir a frustrantes saltos de precisión.




El primer reto consiste en subirse al mástil. Durísimo.




Para saltar a las plataformas, mantén pulsado A. Es frustrante.

## ¡A POR EL BOTÍN!

Como no disponen de cubos de basura, los habitantes de *Legacy of Darkness* tienen que dejar sus pertenencias en el suelo...



Una chuleta que restaura el 80 % de salud. Aquí no hay menú vegetariano.



Si les das fuerte, las cuadrillas de esqueletos te ceden su dinero... ¡y joyas!




Los reforzadores con forma de cráneo aumentan el poder de tus armas.

## ¡ESTOY HARTO!

Desde el momento en que subas al barco del nivel 1, deberás defender tu vida con uñas y dientes.





Puedes subirte a las vigas y saltar. Pero si golpeas la lámpara, te quedarás a oscuras.

¡La luz del día! La salida del barco que se hunde. Sólo unos pasos...






¡Una vía de agua! ¡Súbete a la caja!

...ah, y volvemos a saltar. Esta vez puedes ahogarte.



Y, finalmente, el Monstruo Marino. Quiere paladearte.

***LEGACY OF DARKNESS*, UN JUEGO TEDIOSO, FEO E INJUGABLE, TIENE MÁS DE TORTURA QUE DE JUEGO.**

**GRÁFICOS** Todo tiene un tono demasiado azulado. Le falta viveza y variedad.

**SONIDO** Una música inteligente y terrorífica que te hará saltar de miedo.

**RENDIMIENTO** El mismo que la anterior entrega. Podrían haberse esmerado un poco...

**JUGABILIDAD** Una mezcla confusa de interruptores, puertas y barrancos que tienes que pulsar, abrir y saltar.

**DIFICULTAD** No es difícil, pero la cámara y los controles conspiran para llevarte al borde de la desesperación.

**DURABILIDAD** Tras la pesadilla del primer nivel, mejora un poco. Pero le falta consistencia.

**PUNTUACIÓN 63%**

**¡AJÁ! UN CONSEJO** Emplea tu arma primaria para destruir las linternas. Muy a menudo, hallarás objetos escondidos.




| | | | |
|---|---|---|---|
| DE | ACCLAIM | PRECIO | 9.990 Ptas. |
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1-4 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | ✗ |
| MEMORY PAK | ✓ | EXPANSION PAK | ✗ |



## ¡RING SIN ESTRELLAS!

ECW es la tercera federación de lucha libre más importante de los EE.UU., pero no tiene la fama de la WWF y la WCW.

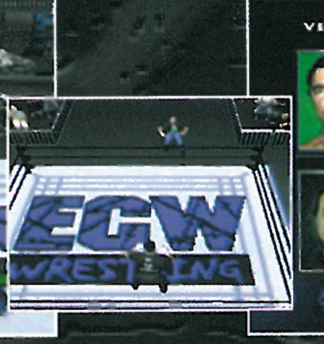


El luchador más célebre de ECW, por su temporada en WCW, es Raven.



¿En qué otro juego podrías reunir a Balls, Rhino y Angel en un ring...?








# ECW HARDCORE REVOLUT

**Después de deleitarnos a todos con un buen festín de mamporros en *Attitude*, Acclaim contraataca con la licencia ECW.**

Uno de los principales atractivos de los juegos de lucha libre consiste en poder pelear con el gorila seboso que uno prefiera, trátese de The Rock, Goldberg, "Stone Cold" Steve Austin o Hollywood Hogan (siempre y cuando los conozcas, claro). Es ahí donde *Hardcore Revolution* tiene su primera pega.

### ENTONCES, ¿QUIÉN APARECE?

A diferencia de lo que ocurre con los millones de títulos basados en la WWF y la WCW, es probable que no hayas oído hablar de ninguno de los 55 personajes del juego, lo cual no sería tan grave si todo lo demás valiera la pena. Pero, por desgracia, *ECW Hardcore Revolution* podría haberse titulado *ECW Más de lo Mismo*.

La línea del juego apenas se aparta del último título de lucha libre de Acclaim, *WWF Attitude*, con las tres típicas modalidades de Exhibición, Carrera y Multijugador.

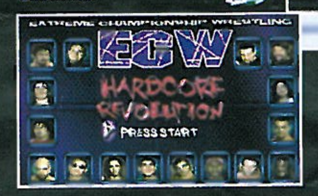
Sólo hay dos novedades: un ring cerrado con alambre de púas y la posibilidad de cambiar el color de los escenarios (es un cruce entre Diseña tu Moda y -ejem- la lucha libre).

### PERO, ¿ES MUY DURO?

No es un juego tan *extremo* como tal vez esperabas. Sí, de acuerdo, puedes jugar con el alambre de púas, que seguramente *no* se limita a hacer cosquillas. Y se ha optado por un empleo abundante del ketchup, con lo que la sangre mana a raudales. Pero el juego no recoge la verdadera dureza de la *ECW*.

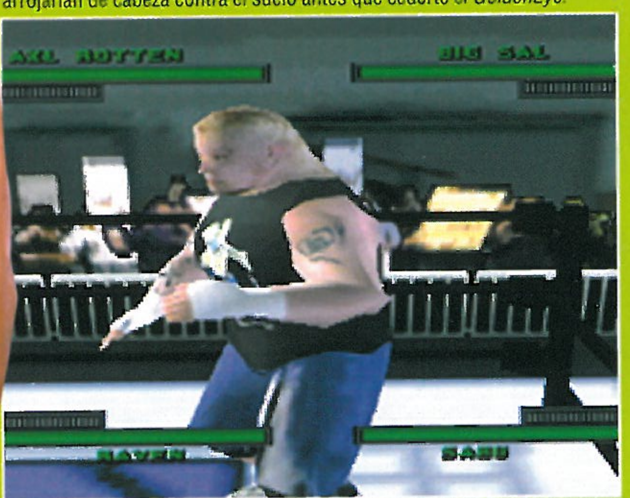
Debemos decir que se trata de un buen juego de lucha, pero se parece tanto a *WWF Attitude* que, si ya tienes ése, no vale la pena que lo compres.

A menos, claro está, que, debido al cambio de licencias te quedases sin *Attitude*. En tal caso, éste es un buen sustituto.



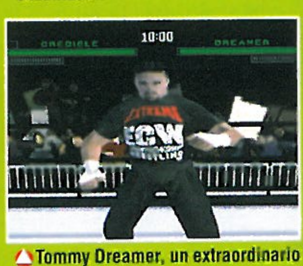

## ¡NO TE METAS EN LÍOS!

Fíjate bien en esta compañía de orangutanes grasientos. Te arrojarían de cabeza contra el suelo antes que cederte el *GoldenEye*.





El modelito de este luchador es encantador.



Tommy Dreamer, un extraordinario saco de arena descerebrado.

**¡AJÁ! UN CONSEJO** Si te están dando una buena paliza, ¡escapa! Sal del ring y tómate un respiro.




¡SOY UNA TETERA, SÓLIDA Y LIGERA, TÓMAME DEL ASA Y VERÁS LO QUE TE PASA!

## ¡UN MUTANTE!

La modalidad de *ECW* para el diseño de gorilas sebosos no ofrece nada nuevo, salvo cicatrices, magulladuras y heridas abiertas.

TION

## UN REPASO...

Prácticamente todos los movimientos son idénticos a los de *Attitude*. Si ya dominas los golpes especiales de ese juego, no tendrás ningún problema con éste.



▲ El golpe dobele de Axl Rotten y Raven, pese al dolor intestinal, fulmina al enemigo. Fantástico.



▲ Por desgracia, el salto desde la galería patentado por New Jack no aparece en el juego.



▼ ¡Furia entre rejas! ¡La celda del infierno! ¡Como un carrito de la compra!



▼ Y uno... Y dos... Adelante y atrás. ¿No me digas que ya te retiras?



### CONTROLES

Como funciona igual que *Attitude*, todo es más fácil...



**A Y B**
Los botones estándar para patada y puñetazo. También para golpes especiales.

**JOYSTICK**
Mueve al luchador y, en combinación, inicia movimientos especiales.

**BOTONES C**
Bloqueo (Abajo), agarrar (Izquierda) y trepar a las cuerdas (Arriba).

**ESTE JUEGO, MUY PARECIDO A ATTITUDE, NO PRESENTA CARAS CONOCIDAS Y TIENE MUY POCO QUE OFRECER.**

**GRÁFICOS** Son fantásticos. Todos los personajes se parecen a su equivalente real y la animación es buena y fluida.

**SONIDO** Está bien, pero, aparte de alguna grabación de voz, no ofrece nada especial.

**RENDIMIENTO** ¡Aquí no nos quejamos! Es rápido y efectivo, aun cuando juegan cuatro a la vez.

**JUGABILIDAD** Consistente, pero nada innovadora. Emplea una fórmula de eficacia probada.

**DIFICULTAD** Se necesita algún tiempo para dominar el sistema de combinaciones...

**DURABILIDAD** Gran cantidad de modalidades y opciones para un solo jugador y para varios.




**¡AJÁ! UN CONSEJO** Si ves que el enemigo recoge un objeto, dale una patada en el vientre, para que lo suelte sin usarlo.

| GAME BOY COLOR | DE: KONAMI | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1 |
|---|---|---|---|---|

KONAMI COLLECTION VOL. 1

# KONAMI COLLECTION VOL. 1

**¿Cómo? ¿Cuatro juegos en un solo cartucho? Suena demasiado bien para ser real. ¿Lo es?**

**Sin duda, disponer de cuatro juegos diferentes en un solo cartucho es algo genial, aunque de *Collection 1*, sólo valen la pena dos.**

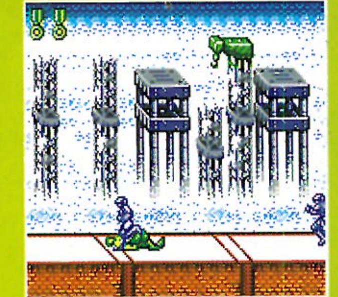


### LOS MEJORES

Los que más te gustarán serán *Konami Racing*, un emocionantísimo juego de carreras de Fórmula 1 por encima de la media, y el antiquísimo *Probotector*, acción *shoot 'em upera* de la vieja escuela. La enorme variedad de reforzadores y enemigos te harán volver a él una y otra vez.

En la parte negativa tenemos *Castlevania Adventure*, un plataformas flojo en la línea de la serie, y *Gradius*, un *shoot 'em up* espacial de scroll lateral, que no estaría nada mal si no fuese porque es excesivamente lento.

No es un cartucho genial, pero no está nada mal.



Una muestra de *Probotector*.



Escoge tu bólido y... ¡adelante!

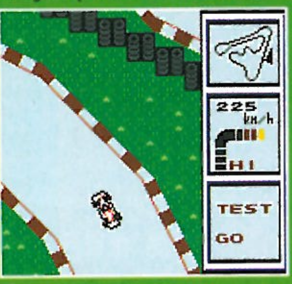
### UN POCO DE TODO

Con *Konami Collection Volume 1* tendrás un poco de todo, desde divertidas carreras hasta un plataformas no especialmente genial.

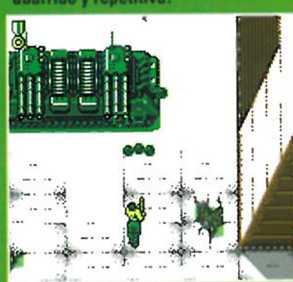


Los gráficos de *Gradius* son más antiguos que el 600 de tu abuelo.

*Castlevania Adventure*. Un pelín aburrido y repetitivo.



No es *Micro Machines*, aunque *Konami's Racing* tiene opciones.



*Probotector* es un juego de SNES y una gran muestra de *shooter* retro.

**GRÁFICOS** *Konami's Racing* tiene los mejores.

**JUGABILIDAD** Básica. De la vieja escuela.

**DURABILIDAD** *Probotector* te hará volver.

**PUNTUACIÓN 68%**

| GBC | DE: PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1 |
|---|---|---|---|---|

# GRAND THEFT AUTO

**Una avalancha de crímenes te azota, aunque de un tamaño reducido...**

**Increíble! ¡*GTA* en GBC! ¿Qué será lo próximo? ¿Enrique Iglesias GBC?**

En el caso de que no conozcas *GTA*, debes de saber que se trata de un juego en el que robas coches y corres con ellos haciendo algunas faenillas sospechosas. La conversión roza la brillantez, si no fuera por algunos factores irritantes que le hacen perder la mejor puntuación, como las poco creíbles colisiones entre coches. De todas formas, es un buen intento.






**PUNTUACIÓN 72%**

| GBC | DE: ACCLAIM | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1 |
|---|---|---|---|---|

# ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

**¡Acaba con la escoria alienígena desde tu bolsillo!**

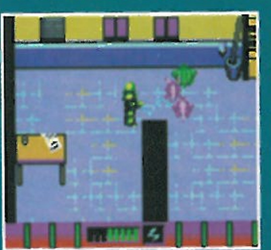
***Armorines* para N64 consistía en un *shoot 'em up* muy al estilo de *Starship Troopers*. Sin embargo, la versión GBC de este matainsectos es un juego de acción con scroll vertical en el que, armado con un láser, tendrás que acabar con todo tipo de enemigos.**

El juego está bien durante un rato, pero cuando llevas un tiempo pasando de pantalla en pantalla y matando bichos, acaba aburriendo. Sólo hemos podido contar siete tipos diferentes de enemigos y, aunque cuentas con cinco armas con las que aniquilarlos, sólo puedes usar la última que recoges. Qué pena...

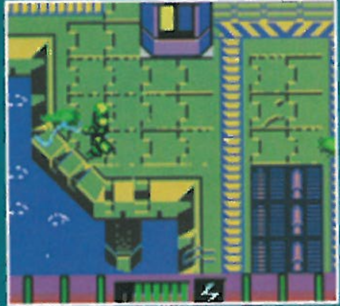
ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

### INSECTOS ASESINOS!

Hay seis niveles diferentes en los que poner a prueba tu puntería y demostrar a esos cabezas viscosas tus dotes como fumigador.



Busca los puntos de control para pasar nivel.



Todo tiene un tono verde bichejo.



**GRÁFICOS** Pequeños, pero matones.

**JUGABILIDAD** No hay mucha variedad.

**DURABILIDAD** Es bastante repetitivo.

**PUNTUACIÓN 68%**

**¡AJÁ! UN CONSEJO** Armorines: Usa el ataque secundario para los enemigos fuertes, pues es más potente.

**N64** | **DE:** PROEIN | **PRECIO:** 11.490 | **DISPONIBLE:** FIN DE ABRIL | **JUGADORES:** 1-2





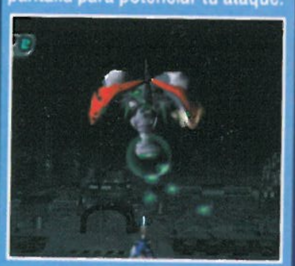
### NI CONTIGO NI SIN TI

*Space Invaders 64* incorpora un modo para dos jugadores en el que éstos pugnan por ver quién mata más marcianos a la vez que se ayudan mutuamente.






Cada vez que consigas matar a cuatro enemigos del mismo color, un arma especial caerá desde la parte de arriba de la pantalla para potenciar tu ataque.



Los jefes han sido muy mejorados para esta versión.

# SPACE INVADERS

## Pasado, presente y futuro.

**Los matamarcianos no paran: si hace un par de meses analizábamos *Space Invaders* en su versión para Game Boy, este mes te traemos a la hermana mayor. ¿Le sientan tan bien a la N64 la reconversión de antiguos clásicos como a la consola de bolsillo?**

### FIEL AL ORIGINAL

La N64 es una consola capaz de todo. Sin embargo, esta conversión apuesta por mantener todos los aspectos que podíamos encontrar en el original. Es simple (tus movimientos se limitan a derecha/izquierda), repetitivo (no pares de matar marcianitos) y el único objetivo no es otro que ir acumulando puntos sin parar. Pero, por supuesto, es muy divertido.

### UNA CARA NUEVA

No obstante, los desarrolladores han puesto de su parte para que el juego atrape también a las nuevas generaciones. Los gráficos (aunque siguen siendo simplones) son poligonales y cuenta con efectos en 3D, además de fondos bastante atractivos. El número de misiones (100), jefes, enemigos, armas y reforzadores ha aumentado, lo que contribuye de manera excelente a la curva de dificultad. Además, se ha incorporado la novedad de las pantallas de bonus entre misiones.



**GRÁFICOS** Siguen pareciendo obsoletos.

**JUGABILIDAD** Logrará mantenerte enganchado.

**DURABILIDAD** Tardarás en acabarte las 100 misiones.




**DE:** GAME BOY | **PRECIO:** 5.990 | **DISPONIBLE:** SÍ | **JUGADORES:** 1

# LA MÁSCARA DEL ZORRO

EL ZORRO

## ¿Lleva antifaz? ¿Usa sombrero? Seguro que es el Zorro.

**Prepárate, porque la justicia ya ha llegado a tu Game Boy y viene, nada más y nada menos, que vestida de negro.**

Old California está bajo el control de Don Rafael Montero, un capataz duro de pelar, y tu misión como Zorro es dejarle las cosas claras. Pero no todo es tan fácil. Para poder llegar a él tendrás, antes, que acabar con toda su *jauría* de bandidos entrenados, específicamente, para hacerte fracasar en tu misión. Los hay de todos tipos y colores; desde el más torpe, que casi saldrá corriendo en cuanto te vea, hasta los más hábiles, auténticos huesos duros de roer.



### ÁGIL COMO UNA GACELA

El personaje de Game Boy ha heredado toda la agilidad del Banderas del cine y no tiene problemas para saltar de un balcón a otro,





### DESENVAINA

Tu personaje se mueve como la seda por los escenarios, pero es en los combates cuerpo a cuerpo con espadas en los que ha de dar el do de pecho. Desenvaina e intenta alcanzar al contrario. Tienes tres alturas diferentes de ataque y la posibilidad de cubrirte para no ser herido. En caso de que así sea, busca por los balcones mozas dispuestas a besarte y hacerte recuperar vida.

Y no te olvides de dejar tu huella por donde pases: el símbolo de la Z.

### ME MUERO

Hasta que no te acostumbres al control y los movimientos de tu personaje morirás muy a menudo, por lo que agradecerás que los desarrolladores te hayan concedido más vidas que a un gato.







Una historia de aventuras no puede acabar sin un beso de película.







¡AJÁ! UN CONSEJO

**El Zorro: Cuando veas que el enemigo es duro de pelar, usa una técnica defensiva pulsado Arriba en el pad.**

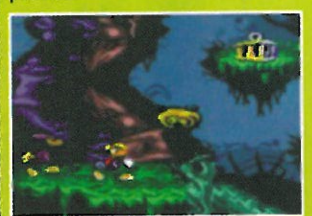
GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1



# RAYMAN

**Ubi Soft encoge a su héroe plataformero más famoso.**

**R*ayman 2* para N64 fue uno de los mejores plataformas del año pasado. Sus maravillosos gráficos y su carismático personaje fueron sus bazas y conectaron de pleno con el público.**



Por eso estamos tan contentos con la versión para GBC. Más si tenemos en cuenta que la conversión es fantástica. Las animaciones de Rayman, el colorido de los gráficos y la variedad que encontramos en sus 30 niveles mantienen la misma calidad que en su versión para N64.

Los desarrolladores han preservado todas las habilidades del personaje y las han traducido en una aventura en 2D con *scroll* lateral y vertical que funciona a las mil maravillas. Una vez te sumerjas en la historia, lo cual no tardará mucho en suceder, quedarás encandilado por el control del héroe y lo complicado de algunos de los retos que se te plantean.

Rayman vuelve a dar en el clavo, también en GBC.





▲ Observa la calidad gráfica de los fondos.

◀ Nuestro nivel favorito: el de la música.

## ESCUELA DE HÉROES

Al principio del juego, Rayman no cuenta con un gran número de habilidades pero, a medida que avance, irá aprendiéndolas.



▲ Cárgate de energía y lanza bolas contra los enemigos.

▲ Con un par de golpes, liberarás a los prisioneros.



▲ Bate tus orejas en el aire para volar como un helicóptero.



▲ Cuando avances, podrás usar los anillos como lianas.

GRÁFICOS — Excelentes y llenos de colorido.

JUGABILIDAD — Completa oferta de movimientos.

DURABILIDAD — Depende del interés que le pongas.



PUNTUACIÓN 87%

GAME BOY COLOR | DE: NINTENDO | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-4

# LA BELLA Y LA BESTIA

**El nuevo cartucho de Disney para GBC está cargado de buenos minijuegos. Lanza el dado...**

**Por raro que te parezca, esto no es un Plataformas. No señor, *La Bella y la Bestia* es un juego de mesa para GB en el que has de tirar el dado e ir avanzando por las casillas.**

Es parecido a *Mario Party*; cada casilla ofrece un minijuego y, si lo haces bien, consigues puntos extra que se añaden a tu próximo lanzamiento del dado. Así que, si eres hábil, puedes dejar a tus oponentes bien atrás.

Lo primero que te va a enamorar cuando empieces el juego son los gráficos estilo dibujos animados. Es verdad que va sobre dibujos animados, pero igualmente, el aspecto es genial.



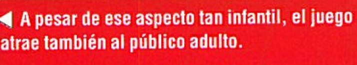

## ¡SÚPER MINIJUEGOS!

Pero lo que realmente te enganchará, la esencia de *La Bella y la Bestia*, son los minijuegos. Los hay a montones y salvo un par algo sosos, los demás son para partirse la caja. No habíamos visto nada parecido en la GBC. ¡Tiene nuestro voto!





◀ A pesar de ese aspecto tan infantil, el juego atrae también al público adulto.



▶ ¡Los gráficos son fantásticos!



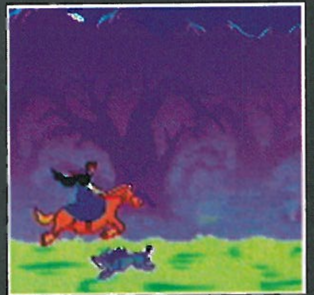
◀ A nosotros siempre nos gusta ver juegos GB en los que se nota que los desarrolladores han hecho un esfuerzo. ¡En este está claro!

## LOS PERSONAJES

¿Has visto la peli? Si es así, seguro que recordarás a estos curiosos individuos. Cada uno tiene sus propios minijuegos.



▲ La bestia. En su minijuego deberás enfrentarte a los lobos.



▲ Bella también tiene que esquivar lobos, pero ella va a caballo.



▲ Reparte el té entre las tazas antes de que se enfaden.

GRÁFICOS — Encantadores y a todo color.

JUGABILIDAD — ¿Un juego de mesa? Créenos.

DURABILIDAD — Muy variado. Tu tiempo volará.



PUNTUACIÓN 83%



¡AJÁ! UN CONSEJO — La Bella y la Bestia: Búscate un amigo que te ayude en el minijuego "Busca la pareja". ¡Dos cabezas son mejor que una!

GAME BOY COLOR | DE: ACCLAIM | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

SOCCER MANAGER

# SOCCER MANAGER

**La mejor forma de convertirse en un entrenador de primera.**

**¡VAMOS ALLÁ!**

Puedes fichar por cualquiera de los 92 equipos de la liga inglesa. Desde el Manchester al Mansfield.



**Este título es un detallado y exhaustivo simulador con el que aprenderás a dirigir un club de fútbol. Incluye una completa y actualizada base de datos con todos los equipos de la liga inglesa.**

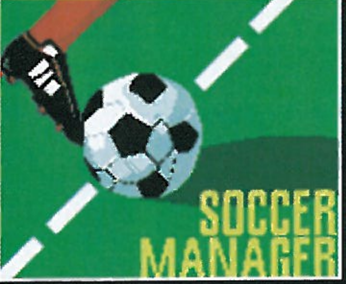
Al principio de cada partida se te da un objetivo a cumplir (ganar el título de liga en tres años, por ejemplo). Y tu misión es lograrlo, haciendo los trapicheos, compras y cambios que consideres necesarios, tal y como lo haría cualquier entrenador, ofreciendo y demandando jugadores en el mercado de transferibles. Como pasa con todos los simuladores de este tipo, puede hacerse un poco repetitivo y, también como pasa con estos juegos, los gráficos no son, precisamente, una maravilla. Pero, dejando esto a un lado, es un adictivo y apasionante simulador.

Objectives

You have been given a 2 season limit to take your team to the top of the Premiership division.




Tienes tantas opciones como los entrenadores reales.




¿Buscas buenos gráficos? Pues no los encontrarás. Éste es el mejor de todo el juego...



GRÁFICOS — Mejor no tenerlos en cuenta.

JUGABILIDAD — Tendrás que darle vueltas a tu cabeza.

DURABILIDAD — Más largo que un día sin pan.

PUNTUACIÓN 83%

GAME BOY COLOR | DE: ACCLAIM | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

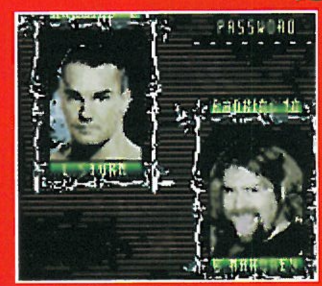
E.C.W.

# EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING

**"Auh, me he hecho pupita..."**

**Aquí tienes un nuevo cartucho de wrestling para tu Game Boy Color. Si crees que te es familiar, no andas mal encaminado, pues está basado en el *WWF Attitude* de Acclaim.**

De hecho, se trata, básicamente, de lo mismo: buenos gráficos, peleas brutales y movimientos repetitivos. En él encontrarás un festín de porrazos de lo más salvaje y un montón de modos de juego, pero se hace un poco aburrido. La música es genial.






¡Ey, tío, no me tires de los pelos!



**TODOS AL RING**

Es un juego de acción, pero la falta de movimientos puede desilusionar...





Puñetazo, puñetazo y puñetazo. Es la mejor y más rápida forma de ganar.

GRÁFICOS — Luchadores fornidos y muy bien hechos.

JUGABILIDAD — Le faltan más movimientos.

DURABILIDAD — No te durará mucho que digamos.

PUNTUACIÓN 64%

GAME BOY COLOR | DE: PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

TOM Y JERRY

# TOM Y JERRY

**La eterna historia del gato y el ratón.**




**Prácticamente la tercera parte de juegos disponibles para GBC son plataformas.**

Y, aunque algunos son excelentes, otros no son precisamente maravillas, y se limitan a repetir fórmulas clásicas. *Tom y Jerry* estaría más cerca del segundo grupo que del primero: sus gráficos simples, pobre jugabilidad y fáciles niveles no hacen de él un reto para sus jugadores.

Más de lo mismo, con la licencia de unos personajes de sobras conocidos por todos.



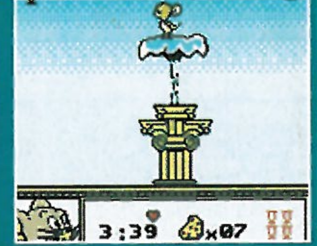



La carita de Jerry te indica su estado de salud.

**RATÓN TODO TERRENO**

En tu misión harás de todo por evitar al gato, como conducir este coche y subirte a todos lados.




GRÁFICOS — Los personajes están bien conseguidos.

JUGABILIDAD — Te aburrirá al poco tiempo.

DURABILIDAD — Lo acabarás pronto.



PUNTUACIÓN 48%

¡AJÁ! UN CONSEJO — **ECW: Acércate al oponente, pulsa los dos botones para agarrarlo y machaca los botones para lanzarlo contra el ring.**

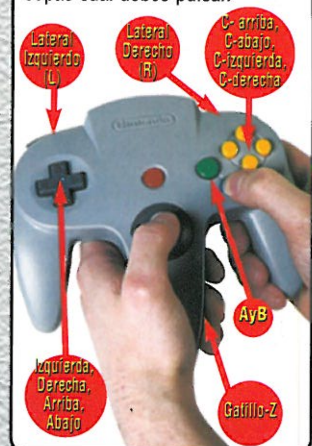
¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

# EL DESATASCADOR



## ¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.







Alucina con los códigos más cañeros de

# BATTLETANX

# GLOBAL ASSAULT



**Si quieres saber en profundidad qué tal es el juego, sólo has de leerte la completa *review* que publicamos sobre él en el número anterior.**

**ACCESO A TODAS LAS ARMAS:**
Introduce como password RCKTSRDGLR.

**ACCESO A SELECCIÓN DE NIVEL:**
Introduce como password 80DYS.

**ACCESO A INVENCIBILIDAD:**
Introduce como password HPPYHPPY.

**ACCESO AL NIVEL EXTRA BARCO DE ASALTO:**
Introduce como password WRDRB.

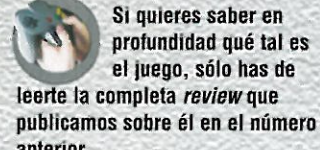
**ACCESO A LA BANDA DE BRANDON EN MULTIJUGADOR:**
Introduce como password NNKNHCKS.

**ACCESO A LA BANDA POR DEFECTO 1 CON EL TANQUE M2 HYDRA:**
Introduce como password TRDDYBRRKS.

**PARA REFORZAR TUS ARMAS:**
Recoge los quince ítems que relacionamos a continuación, selecciona el arma y mantén pulsado A, B y Z al mismo tiempo para reforzarlas tal que así:

- Lanzallamas: Disparan en tres direcciones.
- Teletransportadores: Te teletransportan justo detrás de un enemigo cada vez que los uses.
- Granadas: Explosión ampliada.
- Láser: Crean una nube de fuego láser.
- Plasma: Actúa igual que los misiles Swarmer.
- Gun Buddies: Funcionan igual que las minas.
- Swarmers: Todos los misiles se disparan a la vez. ¡DEVASTADOR!
- Betties Botantes: Dispara todas las Betties a la vez.
- Minas: Todas las minas a un tiempo.

¡LOS MEJORES TRUCOS!





Descubre los secretos de...

## PAPYRUS



**¡Introduce estos códigos para acceder a todos los niveles!**

| Nivel | Chico | Chica |
|---|---|---|
| 1 | F+51 | KN4K |
| 2 | 3DTS | 1-QB |
| 3 | F80W | GND9 |
| 4 | 9N87 | JV-B |
| 5 | WX-0 | CR73 |
| 6 | 1-SN | RPD9 |
| 7 | H1WR | JNTX |
| 8 | C2VX | F-T- |
| 9 | 1-KS | 3BWX |
| 10 | GTCP | DS+Q |
| 11 | X9M- | TB81 |
| 12 | 8Q63 | 7R+D |
| 13 | 8NRR | 59GN |
| 14 | 1KK2 | R4PX |
| 15 | -07L | 9NWN |
| 16 | VTGT | 92B0 |
| 17 | ZHNK | 5SNC |
| 18 | X3FB | N0-3 |

## THE NEW TETRIS

**¡Un par de trucos para el juego con mayor solera!**

**¡SUBIDÓN CALEIDOSCÓPICO!**
En primer lugar, coloca la música "Haluci" y el modo de música en "Escoger". Comienza una partida para un jugador e introduce el nombre "Haluci". NO pulses start: para acceder a la opción de start, utiliza el D-Pad y pulsa A.

**¡TETRIS VELOZ!**
Para que los bloques caigan con mayor rapidez en el modo para un jugador, introduce tu nombre como 2FAST4U.



## Hazte con todos los púgiles de...









# READY 2 RUMBLE



**La verdad es que este *beat 'em up* de boxeo no es, precisamente fácil. Ascender puestos y conseguir mejorar a tu luchador es algo para lo que hay que sudar la gota gorda. Pero, tranquilo. Seca tu sudor y prepara tus dedos, porque es lo único que necesitarás para introducir estos estupendos códigos:**

**LIBERA A TODOS LOS BOXEADORES DE LA CHAMPIONSHIP CLASS**
Introduce CHAMP como nombre de tu gimnasio en el Modo Championship para poder jugar con los mejores boxeadores, incluido Damian Black.

**LIBERA A TODOS LOS BOXEADORES DE LA GOLDEN CLASS**
Utiliza GOLD como nombre de tu Gimnasio para liberar a todos los boxeadores de la Golden class, Nat Daddy incluido.

**LIBERA A TODOS LOS BOXEADORES DE LA SILVER CLASS**
Introduce SILVER como nombre de tu gimnasio para poder jugar como Bruce Blade y los demás boxeadores de la Silver class.

**LIBERA A TODOS LOS BOXEADORES DE LA BRONZE CLASS**
Si quieres jugar como cualquiera de los boxeadores de bronce, Kemo Claw incluido, introduce BRONZE como nombre de tu gimnasio.

**CÁMBIATE LA ROPA**
Presiona a la vez C-arriba y C-izquierda en la pantalla de selección de boxeador y podrás cambiarle el atuendo.

**A LA RICA VITAMINA BARATA**
¿Qué, estás pobre y no puedes permitirte comprar uno de los ítems que permiten mejorar tu gimnasio y tu forma física? Selecciónalo en el menú y luego presiona A e Izquierda a la vez. Sea cual sea el ítem que quieras, solo te costará 500 dólares. Aprovecha este truco para comprar vitaminas y nutrientes para tu boxeador, pues es lo más caro.

## Vamos de maniobras con...

# ARMY MEN: SARGE'S HEROES



**¡Ese mentón bien alto, soldado! O si no..., prueba estos trucos. ¡AR!**

Introduce estos códigos para acceder a los niveles importantes:

| | |
|---|---|
| LNLGRMM | Ataque |
| TRGHTR | Espía Azul |
| TDBWL | Baño |
| MSTRMN | Misión Riff |
| TLLTRS | Bosque |
| SCRDCT | Misión Aspiradora |
| STPDMN | Misión Densa |
| BLZZRD | Misión en la Nieve |
| SRFPNK | Misión Aguda |
| GNRLMN | Fuerte Plastro |
| HTTTRT | Misión Scorch |
| ZBTSRL | Enfrentamiento |
| HTKTTN | Cajón de arena |
| PTSPNS | Cocina |
| HXMSTR | Sala de estar |
| VRCLN | De vuelta a casa |



## De truco en truco en...

# ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.



**Selecciona la opción de Trucos e introduce las claves siguientes:**

**SKIPPY:** Salta a niveles diferentes en cualquier momento.
**GODDESS:** Da acceso a chicas soldado en el modo multijugador.
**GODLY:** Activa el Modo Dios.
**UGLY:** Desbloquea a Hive Fodder en el modo multijugador.
**CLAW:** Desbloquea a Egypt Fodder en el modo multijugador.
**LEGGY:** Desbloquea a Hive Guard en el modo multijugador.
**RUBBER:** Desbloquea a Volcano Guard en el modo multijugador.
**SORTED:** Munición infinita.
**HIDEANDSEEK:** Te vuelve invisible.
**SONIC:** Tu soldado correrá a la velocidad del rayo.



## Algunos trucos nostálgicos para...

# BODY HARVEST



**Revisando nuestra colección de videojuegos para N64, se nos han llenado los ojos de lágrimas recordando el maravilloso *Body Harvest*. Hemos vuelto a jugar con él y, de paso, hemos recordado algunas trampichuelas. Por si acaso te apetece recuperarlo, aquí las tienes:**

Empieza una nueva partida e introduce ICHEAT como tu nombre, luego teclea estos códigos durante el juego:

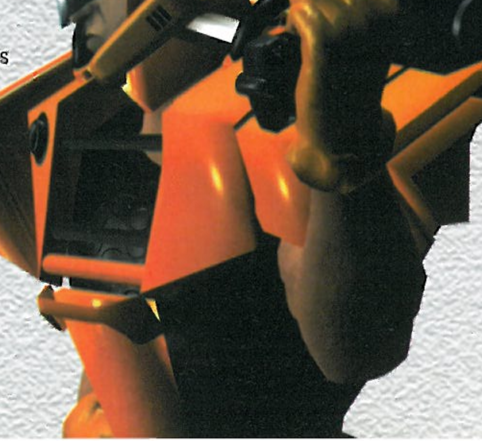
**TODAS LAS ARMAS**
Presiona A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A e Izquierda.

**RESTITUIR SALUD Y COMBUSTIBLE**
Pulsa Abajo, Arriba, Derecha, A, B, Izquierda y C-derecha.

**INVENCIBLE**
Presiona A, C-arriba, C-abajo, B, L y R.

**TODOS LOS ARTEFACTOS**
Pulsa Arriba, C-abajo, C-derecha, Z, Arriba e Izquierda y los conseguirás todos.





# TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

## LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

**NINTENDO 64**
**Army Men: Sarge's Heroes**
Introduce los códigos siguientes para acceder a ítems secretos...
VRCLN: Acceso a todos los personajes en el modo multijugador.
NSRLS: Acceso a todas las armas.

**NINTENDO 64**
**Nuclear Strike**
Introduce estas claves como passwords...
PCPNL: 50% más de blindaje.
BDGFK: Harás cuatro veces más daño.

**NINTENDO 64**
**A Bug's Life**
Vidas extra: Accede al Modo Entrenamiento y deletrea la palabra FLIK para conseguir una vida extra. Puedes hacerlo siempre que quieras. Sal del Modo Entrenamiento y empieza una partida nueva.
Invencibilidad: Mantén pulsado Z, R y L cuando aparezca la descripción de la misión.

**GAME BOY COLOR**
**Bust-A-Move 4**
Personajes extra: En el menú principal, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba, A, B, A.
Niveles extra: Cuando aparezca "Pulsa Start" en la pantalla del título, pulsa A, Izquierda, Derecha, Izquierda, A. Si lo haces bien, aparecerá un personaje en la esquina inferior derecha de la pantalla.

**GAME BOY COLOR**
**Men In Black**
Para activar el Modo Volador, introduce el password 0601. Pulsa Start para volver a la pantalla del Centro de Mando. Cuando juegues, pulsa Select y Arriba para volar y Select y Abajo par aterrizar. Si pulsas Select y A dispondrás de un disparo con el Noisy Cricket. ¡Explosiones espectaculares!

**GAME BOY COLOR**
**Pitfall**
Aquí tienes los passwords para acceder a las áreas del juego:
Caverns: FLTYWTRS
Volcano: GNGDWN
Prison: SLTHHRNG
Scourge: SWPNGBLW

**GAME BOY COLOR**
**Top Gear Pocket**
Para desbloquear todos los coches y circuitos, introduce YQXW-H como password.




## ESCALOFRIANTE GUÍA DE

# RESIDENT EVIL 2

**PRIMERA PARTE**

**¡NO LES ESCUCHES! SI QUIERES TERMINAR LA PRIMERA MISIÓN DE LEON, TE CONVIENE SEGUIR NUESTRA GUÍA PASO A PASO...**

### 1 NO TE ENTRETENGAS

No es momento de entretenerse, pues los zombis te acosan desde el principio. Huye enseguida del camión (es decir, "hacia" la pantalla).

### 2 ESQUIVA

Trata de esquivar a los zombis y dejarlos atrás, en vez de dispararles. Dispara sólo si se interponen en tu camino.

### 3 NO TE DESPISTES

Sigue por la calle hasta que veas un coche, siempre atento a los zombis que puedan aparecer en cada pantalla, ansiosos por morderte la pierna.

### 4 LA ARMERÍA

Pasa de largo ante el coche y entra en la armería. Tras la escena con el tendero, busca la munición. Ten cuidado: ¡una cuadrilla de zombis aguarda para entrar!

### 5 ¡RETROCEDE! SOY EL MAL

Dispara a los zombis y evita acercarte a ellos. Una vez hayan muerto, examina *dos veces* al tendero. Encontrarás una escopeta.

### 6 CALLEJONES PELIGROSOS

Es el momento de irse. Sal por la puerta que se encuentra detrás del mostrador. Llegarás a un callejón. Corre hasta su extremo y recoge la munición.

### 7 CANCHA DE BÁSQUET

Retrocede hasta el lugar donde los zombis echaron la puerta abajo y sigue hasta el otro lado de la pista de baloncesto, tratando de evitar malos tropiezos.

### 8 PARAÍSO ZOMBI

Sigue por la calle. *No* te molestes en disparar a los zombis que veas devorando a civiles indefensos. Pasa de largo hasta llegar al autobús.

### 9 EN EL AUTOBÚS

De todos los zombis del autobús, el más peligroso es el que se te acerca arrastrándose por el suelo. Procura apuntar bien.

### 10 VAMOS AL PARQUE

Sal por el otro extremo del autobús. Tendrás que disparar contra la siguiente cuadrilla de zombis. Entra en el parque.

### 11 ACUDE A LA POLI

Ahora puedes escoger entre dos caminos, pero es indiferente cuál elijas. Ambos te llevarán a la comisaría de policía.

### 12 LA LLAVE TARJETA AZUL

Entra en la comisaría y sigue por la segunda puerta a la izquierda. Un policía te dará una llave tarjeta azul. ¡Felicidades!

### 13 EL EXPERTO INFORMÁTICO

Una vez tengas la llave tarjeta, ve a la recepción. Acércate a la mesa y utiliza el ordenador. Así se abrirán las puertas de la comisaría.

### 14 AL TECLADO

Llévate todas las balas y las cintas de las máquinas de escribir. Estas últimas te permitirán guardar el juego, lo cual, a estas alturas, es muy buena idea.

### 15 ¿QUIÉN SE SIENTA ALLÍ?

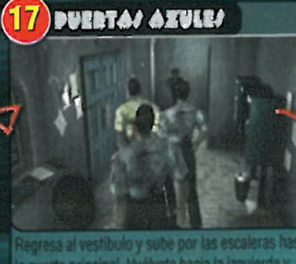
Regresa a recepción y entra por la primera puerta a la izquierda (desde la puerta principal), que ahora estará abierta. Llévate la nota.

### 16 DEJA EL CUCHILLO




Como sólo puedes cargar con ocho objetos, conviene dejar el cuchillo en la caja de objetos, para así poder recoger otros. Llévate los sprays de primeros auxilios.

### 17 PUERTAS AZULES



Regresa al vestíbulo y sube por las escaleras hasta la puerta principal. Vuélvete hacia la izquierda y entra por la puerta que encontrarás delante. Luego entra por las puertas azules de la derecha.

### 18 ¿TÚ QUÉ BUSCAS?

Entra en las habitaciones del interior y abre la taquilla (el código es 4542). Llévate los cartuchos de escopeta y las hierbas que hay detrás del escritorio.

### 19 ESPEJOS DE DOBLE CARA

Vuelve a salir por las puertas azules y sigue el corredor. Entra por la puerta de su extremo y, entonces, por la siguiente puerta a la derecha.

### 20 UN PASILLO



Sobre el escritorio hallarás una nota y algo aún más útil: una pequeña llave. Regresa al vestíbulo y entra en la habitación de la caja de objetos.

### 21 ¿QUÉ DESEA?



Deja todos los sprays de salud en la caja de objetos, porque vas a necesitar capacidad de almacenaje para otros hallazgos más importantes.

### 22 ¡UCHI! ¿QUÉ ES ESO?

Ve a la otra esquina de la habitación (enfrente de la puerta por la que has entrado). Entonces, entra por la puerta que queda enfrente de ti.

### 23 UN HÉROE SIN CABEZA

Sigue por el pasillo hasta que encuentres los restos de un policía y prepárate para matar al Licker. Un par de disparos deberían bastar.

### 24 TOMA ÉSTA

Sigue por el pasillo, abre la puerta que encontrarás al final y entra por la puerta doble de la derecha.

### 25 DESAYUNO CON RUBÍES

Ve a la habitación posterior. Emplea el mechero para encender el fuego y luego llévate la joya. Retrocede por el pasillo hasta la escalera.

### 26 ESTO ESTÁ OSCURO



Recoge las hierbas que se encuentran bajo las escaleras y déjalas en la caja de objetos de la habitación a oscuras. De paso, recoge la cinta para la máquina de escribir y el informe de operaciones del escritorio.

### 27 ESCALERA ARRIBA

Regresa escaleras arriba hasta el final del corredor. Mueve las dos estatuas. Ambas tienen que reposar, encaradas una frente a otra, sobre los postes de la pared.

### 28 MIRA LAS ESTRELLAS

Recoge la joya roja, entra por la puerta y, luego, por la primera puerta a la izquierda. Busca dos ficheros, una medalla de unicornio, un spray de primeros auxilios y cartuchos de escopeta.

### 29 DESHAZ EL CAMINO

Regresa al vestíbulo de la entrada. Emplea la medalla de unicornio en la gran estatua. Así recibirás la llave de la comisaría, que tiene forma de pica.

### 30 ENTRE LOS MUERTOS




Regresa al lugar donde mataste al Licker. Abre la puerta de al lado con la llave de la comisaría. Busca una escalerilla por la habitación.

### 31 A LA MANIVELA



Apoya la escalerilla en el armario y sube a coger la manivela. Luego, busca un fichero en la librería. Una vez hayas terminado, vuelve por la escalera hasta la oficina de STARS.

### 32 EL PLACER DE LA LECTURA

Ignora la oficina y sigue adelante hasta el final del pasillo. Abre la puerta. Sigue por la derecha (y ten cuidado con los zombis). Así llegarás a la biblioteca.

### 33 HINCA LA RODILLA



Sube por la escalera, avanza por la galería, sobre los estantes, y salta al suelo. Cuando hayas saltado, mira la placa de bronce de la pared.

### 34 EN EL ESTANTE

Para salir, pulsa el botón de la pared. Una vez hayas salido a la biblioteca principal, pulsa el botón del estante nº 1 (el de la izquierda) y muévelo hacia la derecha.

### 35 PIEZAS DE AJEDREZ

Haz lo mismo en la segunda estantería. Así aparecerá el Enchufe Alfil. Ve a buscarlo a la placa de bronce, bajo la escalera.

### 36 ARRIBA Y ABAJO



Vuelve a subir por la escalera y entra por la puerta. Sigue adelante por la galería, siempre vigilante, por si aparecen nuevos zombis (puede que otro Licker aceche en esta zona).

### 37 MÁS ESCALERAS

Entra en la sala de engranajes por la puerta del final. Si insertas la manivela en la "ranura cuadrada", podrás abrir una escalera.

### 38 SALIDA DE EMERGENCIA

Regresa a la biblioteca y atraviesa la puerta doble. Recorre la galería, siempre alerta por si aparecen zombis, y activa la escalerilla de incendios.

### 39 DEDOS DE TINTA

Sal por la puerta que se encuentra al extremo de la galería. Encontrarás una sala de espera. Coge la llave del asiento. Emplea la máquina de escribir y la cinta para guardar el juego.

### 40 AUTOMÁTICO



Regresa a la biblioteca y entra por la puerta que se encuentra al extremo inferior de la escalera. ¡Encontrarás un cajón con piezas automáticas para la escopeta!

### 41 VUELTAS Y MÁS VUELTAS



Regresa a la sala de espera y entra por la puerta del final. Vuélvete a la derecha, sigue por el pasillo y entra por la puerta de la izquierda.

### 42 LOS PÁJAROS

Avanza por el pasillo... ¡prepárate para correr! Encontrarás un montón de cuervos. Esquívalos como puedas y sigue corriendo hasta que los dejes atrás.

### 43 HELICÓPTEROS EN LLAMAS



Saldrás a la azotea. Pasa de largo ante los helicópteros incendiados de la izquierda y baja por la escalera. Quedas advertido: vas a encontrar un buen puñado de zombis.

### 44 ¡CONTRA LA PARED!

Corre, deja atrás a los zombis y baja por la escalera hasta el final. Te encontrarás con un callejón sin salida. Pégate a la pared.

### 45 SIN CUARTEL



Esta posición deja un espacio mucho mayor entre tú y las legiones de no muertos. Dispara hasta que los hayas matado a todos.

# ¡TE EXPLICAMOS CÓMO ENCONTRAR E

### 46 AL BARRACÓN
Una vez lo hayas conseguido, pasa de largo ante la escalera por la que antes has bajado y sigue adelante hasta que encuentres un viejo barracón. Entra en él.

### 47 LA VÁLVULA
Avanza hasta el otro extremo del barracón y recoge la llave de válvula apoyada contra la pared. También encontrarás una máquina de escribir con su cinta.

### 48 NO ABRAS LA PUERTA
Tal vez te sientas tentado de abrir otra puerta que se encuentra en el barracón. ¡No lo hagas! A menos que tengas ganas de pelear con más zombis...

### 49 POR EL HUMO...
Vuelve a subir por la escalera hasta el helicóptero en llamas. Traspón la entrada de la valla y emplea la llave de válvula en el tanque de agua para apagar el fuego.

### 50 MÁS PÁJAROS
Regresa a los pasillos poblados de aves. Avanza por el pasillo hasta que llegues frente al helicóptero que se ha estrellado contra la pared.

### 51 LOS MONSTRUOS AL PODER
Ten cuidado con el zombi que te aguarda al final del pasillo. Tan pronto como dobles el último recodo, tendrás que ponerte a disparar.

### 52 QUÉ BONITA ESTATUA
Entra por la puerta que hallarás a la derecha del helicóptero. Así podrás acceder a una habitación completamente nueva. ¡Hurra! Verás una gran estatua en la pared de enfrente.

### 53 ENCHUFE REY (¿MANDE?)
¿Recuerdas las dos joyas rojas? Coloca una de ellas en cada uno de los soportes a ambos lados de la estatua. Entonces, el Enchufe Rey aparecerá sobre la escultura.

### 54 DIAMANTES A GRANEL
Antes de salir de la habitación, regístrala a fondo. Descubrirás la llave del depósito de diamantes, una cinta de máquina de escribir y cartuchos de escopeta.

### 55 ESCALERA ABAJO
Regresa a la sala de espera y baja por la escalerilla de emergencia hasta el vestíbulo de la comisaría.

### 56 PUERTAS DE METAL
Entra por la puerta que se halla al este de la entrada principal. Pasa de largo frente a la puerta doble de color azul y sigue por el pasillo hasta que llegues a la puerta metálica del final.

### 57 CONFIÉSALO TODO
Abre la puerta con la llave de la comisaría y entra en la sala de interrogatorios (con el espejo de doble cara). Coge la cuerda y el spray de primeros auxilios del escritorio.

### 58 LICKER LICKER LICKER
Encontrarás un enchufe torre en el estante. ¡Pero tendrás que luchar con otro Licker! En cuanto tengas el enchufe, el malvado atraviesa el espejo, destrozándolo.

### 59 MÁS PASILLOS
Regresa por el pasillo hasta el vestíbulo de la entrada, por el sitio donde mataste al primer Licker, hacia el corredor que lleva hasta la escalera.

### 60 MÁS PUERTAS
Una vez te encuentres en el pasillo, vuélvete hacia la derecha. Verás una puerta de metal que puedes abrir con la llave diamante. No tengas piedad con los zombis que vas a encontrar.

### 61 ADMINÍSTRATE
Sigue adelante y luego hacia la izquierda. Entra en otra oficina. Encontrarás hierbas verdes al lado de la puerta y algunas balas en las taquillas del otro extremo.

### 62 POLIZÓN-BI
Entra en la habitación de detrás y prepárate para luchar con el policía zombi. Coge la llave corazón del escritorio y regresa al vestíbulo.

### 63 LAS PUERTAS AZULES
Entra por la puerta que se encuentra al este del vestíbulo (a un lado de la entrada) e irrumpe en la oficina principal a través de las puertas azules.

### 64 HERBOLARIO
Atraviesa la oficina hasta el pasillo posterior. La llave corazón abre una puerta que se halla al norte. Sigue por el pasillo y, si es necesario, coge las hierbas verdes.

### 65 BUSCA LA CAJA
Llegarás a unas escaleras que bajan hasta el sótano de comisaría. Antes de bajar, busca una caja en la pared, justo delante de la escalera.

### 66 BAJA LAS PERSIANAS

Emplea la cuerda para cerrar las persianas. Así los zombis no podrán entrar por las ventanas. Busca cartuchos de escopeta por los estantes y luego baja por las escaleras.

### 67 LOS SABUESOS DEL INFIERNO

Abajo, en el sótano, merodean sabuesos asesinos. Si ves alguno, retrocede enseguida, y aguarda a que se acerque para dispararle.

### 68 A LA IZQUIERDA

Ve hacia la izquierda en la primera bifurcación y dispara a los sabuesos del infierno. Entra por la puerta que encontrarás al final del pasillo.

### 69 AL POZO

Recoge las hierbas rojas y ve corriendo hacia el pozo, siempre atento a la aparición de otros perros satánicos. Baja por la escalerilla...

### 70 HORA DE GUARDAR
Entra por la primera puerta de la izquierda. Encontrarás una pequeña habitación con una máquina de escribir. Guarda el juego, sal de la habitación, ve a la derecha y vuelve a subir por la escalerilla.

### 71 PURA CORRIENTE

¿Ves el cuadro eléctrico al fondo de la habitación? Deja los interruptores primero, tercero y quinto en "encendido" y el segundo y cuarto en "apagado".

### 72 BIFURCACIÓN

Esquiva a los perros y regresa a la bifurcación. Encontrarás una puerta doble. Recoge las hierbas verdes.

### 73 MUEVE EL FURGÓN

Sal de la habitación, vuélvete hacia la derecha y sigue por el pasillo hasta el aparcamiento. Encontrarás a Ada, que te ayudará a apartar el furgón policial. Así podrás llegar a la puerta.

### 74 AGARRA LAS BALAS

Al llegar a dicha puerta, entra en las celdas y sigue hasta el fondo. Coge las balas del escritorio y sal por la puerta metálica.

### 75 EL ABRELATAS

Ahora empieza una escena con Ben. Una vez termines, coge el abridor del pozo en el escritorio, pasa a la celda siguiente y coge las hierbas.



PRÓXIMO NÚMERO: TE ENSEÑAREMOS CÓMO TERMINAR E

# L ENCHUFE REY Y EL ENGRANAJE DE ORO!

games WORLD

### 76 MÁS PERROS



Regresa hasta la puerta del pasillo que dejaste atrás y entra. Encontrarás un pozo. De todos modos, recoge las hierbas de la derecha. ¡Y ten cuidado con los perros!

### 77 BAJA A LAS CLOACAS

Una vez encuentres el pozo, utiliza el… esto… abridor del pozo para… bueno, para abrirlo. Luego, baja por la escalerilla hasta la fétida cloaca.

### 78 ARACNOFOBIA



Vas a encontrar una hueste de tarántulas mutantes. Pasa de largo a toda prisa. Si alguna te muerde, toma hierbas azules como antídoto.

### 79 MÁS HIERBAS



Sigue adelante hasta que encuentres una escalera. Entonces, sube. Llegarás hasta un pasillo, con una habitación a la izquierda que contiene una máquina de escribir y hierbas azules.

### 80 SE PRESENTA ADA



Ahora, regresa a la habitación del tanque séptico y vuelve a salir. ¡Uau! Todo ha cambiado. Durante un rato, podrás controlar a Ada.



### 81 PERRITO...



Entra por la puerta que tienes enfrente. En cuanto hayas entrado, te atacarán dos perros. ¡No los vas a ver bien, pero están allí!



### 82 PASEMOS EL PUENTE



Acaba con los sabuesos del infierno, pasa por el puente y gira a la derecha hasta el ascensor. Si bajas, encontrarás algunos cartuchos.

### 83 VUELVE A SUBIR



Vuelve a subir, sigue hacia la derecha y luego todo recto. Entra por la puerta de enfrente y baja por tres escalones muy altos.

### 84 PIENSA, PIENSA



Ahora te encuentras en un amplio espacio con tres cajas de madera. Empújalas contra la pared. (Pasa por encima de las dos de la izquierda para poder apartar la primera.)

### 85 INUNDA LA HABITACIÓN



Regresa hasta la escalera, hasta el panel de control, y actívalo para que la habitación se inunde. Las cajas ascenderán y formarán un puente hasta la llave trébol.



### 86 Y VOLVEMOS CON LEON



Tienes que llevarle a Leon los cartuchos y la llave trébol. Retrocede por la puerta, al otro lado del puente. Así, Ada podrá arrojárselos.

### 87 ESCOPETA A PUNTO



Vuelves a controlar a Leon. Regresa hasta el sótano de la policía (pasando por las cloacas y el aparcamiento). Tendrás que cargarte Lickers por el camino.

### 88 LLAVE TRÉBOL



La llave trébol abre la sala de autopsias, al otro extremo del pasillo. Una vez dentro, coge la llave tarjeta roja para acceder al depósito de armas.

### 89 FRENESÍ ARMADO



El depósito de armas se encuentra al lado de la habitación con el puzzle del cuadro eléctrico. ¡Aquí hay de todo! Pero es mejor que dejes la metralleta para la Misión B.

### 90 MAGNUM, DETECTIVE PRIVADO



La segunda habitación que puedes abrir con la llave trébol está al lado de las escaleras que suben desde el sótano. ¡Aquí encontrarás la pistola Magnum!

### 91 HABITACIÓN TRES



La tercera habitación que podrás abrir con la llave trébol se encuentra enfrente de la sala con el espejo de doble cara (entra por la puerta que se encuentra al este del vestíbulo).

### 92 ENGRANAJE DE ORO



Una vez dentro, enciende el horno y activa, por este orden, los bustos de la Reina, el Rey y la Sota. ¡Enorgullécete! Obra en tu poder un engranaje de oro.

### 93 UNA PRÁCTICA ESCALERILLA



Sube por la escalerilla de emergencia del vestíbulo. Así podrás llegar enseguida al primer piso. Recuerda que encontrarás un Licker.

### 94 UNA NUEVA PUERTA



Regresa a la sala de engranajes y sube por la escalera que ya utilizaste hace rato. Ahora, al insertar el engranaje en la maquinaria, abrirás una nueva puerta.

### 95 ENROQUE




Como ya debes de haber encontrado el enchufe torre, tienes los cuatro que se requieren. Salta por la abertura hasta las celdas. ¡Aaaaah!

### 96 BOSSANOVA



Ahora, regresa hasta la habitación del tanque séptico. Harás frente al primer jefe. En cuanto lo veas, retrocede hasta la esquina.

### 97 FÍJATE EN ELLOS



Primero tienes que eliminar a sus ayudantes. Pero, si ves aparecer al jefe, dispárale con la escopeta.

### 98 SIGUE DISPARANDO



Sigue disparando. Al cabo de unos diez aciertos, caerá al suelo. Una vez haya muerto, sal de la habitación y regresa para destruir a las cucarachas.

### 99 ADA HA VUELTO

Una vez llegues al otro lado del puente, inserta los cuatro enchufes. Se abrirá una puerta por la que accederás a otras cloacas. Volverás a encontrarte con Ada.

### 100 VUELVE A GUARDAR



Deja atrás la porquería hasta llegar a la puerta y entra en el cuartucho de la izquierda. Encontrarás una máquina de escribir, así como un spray de primeros auxilios en el armario.

### 101 MÁS MUNICIÓN



Si apartas el armario gris, descubrirás un ascensor por el que puedes bajar hasta el almacén. Enciende la lámpara de aceite con el mechero. Luego, coge las balas y cartuchos de la Magnum.

### 102 LA LLAVE DE VÁLVULA



Sube otra vez con el ascensor y coge la llave de válvula. Utiliza el ascensor de la esquina de la habitación y, cuando termine la escena animada, volverás a controlar a Ada.

### 103 ESTO NO TIENE GRACIA

Corre tras el científico y trepa por la escalerilla. Corre por un túnel plagado de cucarachas.

### 104 BAJA POR LA ESCALERA

Una vez hayas dejado atrás a los insectos, baja por la escalerilla del otro lado y contempla la escena.

### 105 EL RETORNO DE LEON



Si pasas por el puente, volverás a controlar a Leon. La siguiente etapa del juego te llevará otra vez a las cloacas. ¡No te pierdas el próximo número!

EL JUEGO CON LEON Y A AVANZAR RÁPIDO CON CLAIRE...

# LLEGARON LOS REFUERZOS

Que las neblinas que enturbian tu buen hacer consolero queden disipadas cual gacela que parte rauda ante el rugir del león. ¡La patrulla Games World ha llegado!

## BLAST CORPS

**Colgadísimo en Jade Plateau**

Edgard Antúnez, Ciudad Real:
Me compré *Blast Corps* la semana pasada a precio de ganga. Me encanta, y desde entonces no he parado de jugar. Sin embargo, estoy atascado en Jade Plateau: necesito vuestra ayuda.

**G.W.:** Tranqui, Edgard, que nosotros también somos fans incondicionales de *Blast Corps*, y



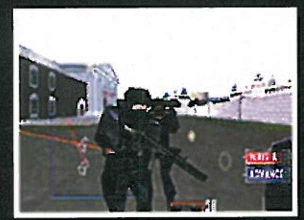
nos conocemos de cabo a rabo hasta el último rincón de esta maravilla del entretenimiento. Jade Plateau es un nivel de armas tomar, ya que tienes muy poco tiempo para completarlo. Aquí tienes la solución:
Tras el primer puente, podrás ver un sendero diminuto que discurre entre dos árboles. Tómalo y cruza el pantano: no importa si parece que ralentizas la marcha, pues, con todo, es el camino más rápido.
Tras segundo puente, pasa sobre los edificios de tu derecha, y te saltarás toda la segunda parte de la carrera. También puedes hacer lo mismo con el coche, pero derribar los edificios te resultará mucho más difícil.

## RAINBOW SIX

**¿Quieres más ítems extra?**

Ricardo Campronero, Huelva
¡Socorro! El nivel Eagle Watch de *Rainbow Six* se me está poniendo cuesta arriba. Ese tramo en el que, de repente, aparecen un montón de tipos a la vez, siempre acaba conmigo. ¿Tenéis algún truquillo que me pueda servir?

**G.W.:** ¿Acaso lo dudabas? Aquí tienes la mejor manera de conseguir tiempo extra en *cualquier* nivel. Lleva contigo algunos Flash-



Bangs en un nivel: antes de que te veas inmerso en un tiroteo, busca un lugar seguro. Selecciona tu Flash-Bang y mantén pulsado Z. Cuando estén a plena potencia, suelta y después vuelve a mantener pulsado Z (conseguirás otro Flash-Bang). No pares de hacerlo y al final tendrás un montón. De esta forma, podrás superar las situaciones con "excedentes de cupo".



## SPACE STATION SILICON VALLEY

**¿Hay algún secreto especial?**

Jaime Urrutia, Bidasoa: He oído que hay un truco para el nivel del Asteroide en *Space Station Silicon Valley*. Si es cierto, ¿dónde está?

**G.W.:** Pues sí, es cierto..., pero no vamos a desvelar su localización. ¡Es broma, hombre! Tan sólo debes seguir estas instrucciones: Juego Extra: para acceder al nivel extra del Asteroide, necesitas todos los souvenirs. Pero si intentas conseguir el souvenir del nivel de Bear Mountain, verás que es imposible; limítate a cruzarlo. En lugar de intentar conseguir todos los souvenirs, accede a la



pantalla de selección de nivel y pulsa Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda, Z, y otra vez Abajo. ¡Premio! Acabas de conseguir el nivel extra sin tener que sudar la gota gorda.
Ya puestos, aquí tienes otro truquillo que vale su peso en oro: pulsa A o B mientras se carga el juego, y verás un principio diferente.



## TUROK: DINOSAUR HUNTER

**¡Quiero vida!**

Simón Santos, Madrid: *Turok* es una pasada. ¿Hay algún código que valga la pena? Armas infinitas no estaría mal. ¡Tampoco pido tanto!



**G.W.:** Veamos qué se puede hacer... Supongo que lo que pretendes es que revelemos el Código Supremo. Pues estás de suerte: accede al Menú de Trucos en la pantalla de títulos e introduce como código



NTHGTHDGDCRTDTRK. Gracias a él conseguirás las opciones siguientes: Invencibilidad, Modo Espíritu, Todas las Armas, Munición Ilimitada, Vidas Infinitas, modo Mapa Completo, Modo Cabezón y, además, podrás acceder a cualquier nivel entre el uno y el ocho, e ir directamente a los jefes Longhunter, Mantis, T-Rex y Campaigner. ¡A disfrutar!



## COMMAND & CONQUER

**¡Colgado en el Nivel 7!**

Toni Vela, Sabadell: Estoy más colgado que Tarzán en la séptima misión Nod de *Command & Conquer*. ¿Hay alguna manera de saltársela?

**G.W.:** Por supuesto. En la pantalla de título, introduce la siguiente combinación de botones: B, A, R, R, A, C-derecha, Arriba, Abajo, A. A continuación elige la opción Repetición de la Misión en el menú principal y pulsa L. De este modo, en pantalla aparecerán todas las misiones. Lo único que debes hacer es escoger la misión 8. Si pulsas R, podrás cambiar entre NOD y GDI. ¡Tú decides, soldado!




**ENRÓLLATE**

**No te lo pienses más...**

¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
**Patrulla Games World**
**MC Ediciones**
**Paseo San Gervasio, 16-20**
**08022 Barcelona**

## OAK RESPONDE

"Este mes, mis queridos aprendices, el nivel de las preguntas ha alcanzado cotas de dificultad elevadísimas. Incluso yo, la autoridad suprema indiscutible en cualquier tema concerniente a Pokémon, he tenido que consultar mi Poképedia..."

**P.** Quiero un Kangaskhan, pero no encuentro ni uno en ninguna parte. ¿Cuál es el mejor lugar para cazar un ejemplar?
**Esther Delgado, Navarra**
**R.** Dirígete a la Zona Safari; es el mejor lugar. Pero ten paciencia, ya que no suelen dejarse ver con mucha frecuencia. ¡Ellos son así!

**P.** ¿Dónde demonios está la MO Surf? Ya tengo un Psyduck con el que utilizarla, pero no logro encontrarla en ningún lugar.
**Eduardo Montoro, Toledo.**
**R.** Primero necesitas Corte. Cuando lo tengas, dirígete a la Zona Safari. Ve a la parte trasera de la Casa del Vigilante, y ataja por la maleza para dar con la Casa Secreta. Dentro podrás charlar largo y tendido.

**P.** Mi Horsea "Pedrito" (nivel 26) es duro de pelar, pero todavía no ha evolucionado. ¿Le pasa algo malo?
**Leo García, Sevilla**
**R.** No te preocupes, Leo. Al pobre Pedrito no le pasa nada malo. El Horsea no se transforma en Seadra hasta el Nivel 32. No dejes de pelear, ya que sólo le faltan seis niveles. ¡Adelante!

**Envíame todas tus pokédudas aquí, a mi consultorio:**
**Oak Responde, Games World, MC Ediciones**
**Paseo San Gervasio, 16-20**
**08022 Barcelona**

## Los mejores trucos de bolsillo...

# ¡EXTRA GAME BOY!

Hemos recibido tantas cartas suplicando que publiquemos trucos para GBC, que no nos ha quedado más remedio que dar nuestro brazo a torcer. Aquí tenéis seis de los mejores...

### Cómo Saltar a cualquier nivel en...






Introduce estos códigos para acceder al nivel que quieras:

| Nivel | Código |
|---|---|
| 2 | Pitufo Gafotas, Manitas y Tímido |
| 3 | Pitufo Astronauta, Tímido y Gafotas |
| 4 | Pitufo Tímido, Panadero y Manitas |

### Cómo Quemar el asfalto en...

**TOP GEAR POCKET**

**TODOS LOS COCHES Y CIRCUITOS:**




¿No consigues ganar las carreras más complicadas? Introduce este código como password para conseguir todos los coches y circuitos: YQXW-H.

**SLUG BUG:**



En la pantalla de título, introduce la siguiente combinación: A, B, A, A, B, B, Select, Select. De este modo, accederás a la pantalla de selección de coche, en la que encontrarás el Slug Bug para tu deleite.

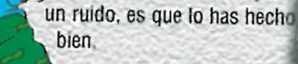
**VIRAJES DE PROFESIONAL**

Cuando conduzcas por el desierto, te resultará más fácil tomar las curvas si mantienes pulsado arriba en el D-Pad y golpeas A y B con rapidez.

### Cómo Ser un niño malo en...

**THE RUGRATS MOVIE**





Para activar la opción de selección de nivel, sigue estas instrucciones paso a paso:

**Paso 1** Dirígete a la tercera chimenea en el Nivel 2.

**Paso 2** Esquiva todos los globos y avanza hasta la parte frontal de la chimenea.

**Paso 3** Introduce la siguiente combinación de botones: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, B, Derecha, Izquierda. Dispondrás de la opción de saltar al nivel que quieras.

Si esto te falla y quieres acceder a un nivel en concreto, elige el código en cuestión.

| Nivel | Código |
|---|---|
| 2 | TQMMY QK |
| 3 | RQVDHJVV |
| 4 | BVBYFJND |
| 5 | RJDBCVRT |
| 6 | VNGBLJCV |
| 7 | BJGSMVSH |
| 8 | LJTBWQQD |

### Cómo Saltar a tu nivel preferido en...

**TUROK: RAGE WARS**

Cuando aparezca la pantalla de opciones, selecciona password e introduce una de estas bellezas:

| | |
|---|---|
| Nivel 2 | K14QF4 |
| Nivel 3 | 3T5L31 |
| Nivel 4 | SMJ54M |

Conseguirás las armas necesarias para ese nivel cuando lo empieces. No está mal.



### Cómo Conseguir nuevos códigos para

**READY 2 RUMBLE**

**Juega con Kemo Claw:** Colócate sobre "Modo Arcade" y, a continuación, pulsa Izquierda (x3), Derecha (x3), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Si oyes un ruido, es que lo has hecho bien.

**Juega como Nat Daddy:** Igual que antes, colócate sobre "Modo Arcade" e introduce Derecha (x3), Izquierda (x3), Derecha, Izquierda, Derecha,



Izquierda. Primero deberás haber desbloqueado a Kemo Claw. También oirá un sonido si lo haces bien.

**Juega con Damion Black:** Sigue el mismo procedimiento que antes, pero en esta ocasión introduce Derecha, Izquierda, Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha (x3), Izquierda (x3). Primero tienes que acceder a los dos luchadores anteriores.

### Cómo Jugar a los subjuegos en...

**SURVIVAL KIDS**

**Para jugar al juego de pesca:** Dirígete al río principal y recoge la roca grande. Utilízala cuando veas un pez.

**Para jugar al juego de la gran baya:** Cuando tengas al mono, dirígete al árbol de las bayas grandes (está al lado del lugar en el que encontraste el gran palo, cerca del río), y busca por allí.

**Para jugar al juego del cazahuevos:** entra en el desierto, al lado de las cenizas del norte, con el mono.




## Asegúrate el primer puesto en...

# F1 WORLD GRAND PRIX

**TODOS LOS RETOS**

Si quieres acceder a todos los retos sin necesidad de ganar ninguna carrera, colócate sobre Driver Williams y cambia su nombre a Driver Pandora. Ahora selecciona el modo Challenge. Tendrás acceso a todos los retos. Hasta el último.

**GALERÍA DE COCHES**

Escoge el modo Exhibition y selecciona Driver Williams. Utiliza el stick analógico para cambiar el nombre a Museum y aparecerá una nueva opción: Gallery.

**CONTROLA LA CÁMARA DE LA REPETICIÓN**

Pulsa C-arriba para controlar la cámara durante las repeticiones. Con Arriba y Abajo, puedes moverla.

**CORREDOR SILVER**

Escoge el modo Exhibition y selecciona Driver Williams. Cambia el último nombre por el de "Chrome" y vuelve a la pantalla de inicio. Cuando vuelvas a entrar, verás que hay un nuevo corredor Silver para poder usarlo en el modo Exhibition, Time Trial y Two-Player.

**CORREDOR GOLD**

Escoge el modo Exhibition y selecciona Driver Williams. Utiliza el stick analógico para cambiar el último nombre por el de Pyrite y vuelve a la pantalla de inicio. Cuando vuelvas a entrar, descubrirás que hay un nuevo corredor Gold que podrás usar en los modos Exhibition, Time Trial y Two-Player.

**CORRE EN HAWAI**

Escoge el modo Exhibition y selecciona Driver Williams. Cambia el último nombre a "Vacation" y vuelve al menú de inicio. Cuando vuelvas a entrar, podrás disfrutar de un nuevo circuito. Está después del European Grand Prix.

**GASOLINA ILIMITADA**

Cuando estés jugando una partida en el modo Grand Prix, entra en la pantalla de paddock. Escoge el mínimo nivel de gasolina que puedas. Cuando corras una carrera, verás que ahora ya no tienes que preocuparte por la gasolina.






TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

# PIDO LA PALABRA

LA ÚLTIMA NOVIA QUE TUVE SIEMPRE ME DECÍA QUE ESTABA COLADITA POR MIS HUESOS. ERA UN ENCANTO.

## ¡EY, ESE JUEGO ES MÍO!

Damos por inaugurada la nueva sección dentro de Pido la Palabra en la que tienen cabida las historias más imaginativas que se os ocurran y que podrían ser, algún día un videojuego. Así que ya sabéis, si tenéis historias que contar, enviádnoslas. La de este mes corre a cargo de Fernando Camaró, de Valencia.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Sería un juego de rol que consistiría en una serie de misiones que debes hacer en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Podrás elegir diferentes razas: elfos, hobbits, humanos... pudiendo ser guerrero, mago, explorador...

Las misiones podrían ser muy variadas: desde liberar a un pueblo que está siendo atacado por una banda de orcos hasta convertirse en alcalde, o ser un caza recompensas, ir en busca de un poderoso objeto mágico que se encuentra en un templo bajo un gran castillo... En él puedes hacer lo que quieras; podrás partir si lo deseas en busca de una arma mágica para ser más poderoso, ir de pesca, navegar...

Lo mejor de todo sería que podrías jugar en Internet en un mundo gigantesco. En él te encontrarás con cientos de jugadores a los que les podrás preguntar, hablarles, retarles o aliarte para llevar a cabo una misión peligrosa.

Su gran realismo y todo lo que podrás hacer harán de este título algo más famoso que la saga *Final Fantasy*.

## PIKA-PREGUNTAS

Hola pokéboys y pokégirls de Games World. Me gusta mucho vuestra revista.

Yo os quería hablar sobre *Pokémon*, ese pedacho de serie. Pienso que está muy bien, pese al excesivo protagonismo de Pikachu. Tengo la edición roja de *Pokémon* y muñecos de Pikachu, Charmander y algunos más. Me gustaría que me contestarais algunas preguntas acerca de esta moda:

- ¿Qué opciones y cosas nuevas tendrá *Pokémon Amarillo*?
- Me quiero comprar un juego. ¿Cuál me aconsejáis: *Pokémon Azul* o *Pinball*?
- Si en las nuevas versiones hay nuevos personajes, ¿qué será de Ash, Misty, Brock y compañía?
-¿Cómo será *Pokémon Stadium*?

Adiós y mucha pikasuerte.

**Javier Postigo, Barcelona**

**Bueno, bueno, pikamigo... Parece que quieres saber todo y más sobre *Pokémon*, ¿no? Aquí tienes las respuestas:**

**- *Pokémon Amarillo* será, básicamente, lo mismo que *Rojo* y *Azul*. La principal diferencia que hay entre ambos (o entre los tres) es que el argumento y la aventura de *Amarillo* es más fiel a la serie de dibujos a la que hacías referencia y al principio, en vez de escoger entre Charmander, Squirtle y Bulbasaur, tienes como única opción Pikachu, el cual nunca evoluciona a Raichu y que hace de compañero, más que de pokémon en sí.**

**- Encarecidamente, te recomendamos *Pokémon Pinball*. Si ya tienes la versión *Azul*, no merece la pena que te hagas con la *Roja*, pues el juego es igual. La única diferencia es que incluye Pokémon que no tienes en la *Azul*, pero... ¿para qué están los amigos, si no para pasarte los que te faltan?**

**- Efectivamente, Ash y sus amigos dan el relevo a unos nuevos personajes, al igual que los 150 pokémon. Nos dará pena dejarlos, pero, por otro lado, nos encanta que todo sea totalmente nuevo.**

**- En dos palabras: im-presionante. Lee la *preview* que encontrarás al principio de la revista para conocerlo a fondo.**

## POKéMON Y... BOND

Hola, soy un chico de Barcelona al que le gusta mucho la N64 y la Game Boy (sobre todo, *Pokémon*). En la Games World 5, David Moral envió una carta y le contestasteis que *Pokémon Amarillo*, *Oro* y *Plata* saldrían para Game Boy Color. ¿Saldrán también para Game Boy Pocket?

También me gustan mucho los juegos de tiros largos. Me gustaría que me aclararais algo sobre el juego *El Mundo nunca es suficiente*. ¿Para cuándo está previsto que salga? ¿Qué diferencias habrá con respecto a *GoldenEye*?

Eso es todo.

**Eloy Segura, Barcelona**

**En un principio, Pokémon Amarillo será 100% compatible con tu Game Boy Pocket y tu Game Boy clásica, al igual que lo son las versiones *Roja* y *Azul*. Lo que no está tan claro es que *Oro* y *Plata* sí lo sean. El colorido que muestran las capturas que hemos podido ver de esta secuela nos hace temer que las consolas anteriores a la Color no soportarán dicha paleta.**

**Lo sentimos, Eloy, pero no podemos aclararte nada. Y no porque no queramos, sino porque no se sabe nada de este proyecto. Lo único es que utilizará el motor de *Duke Nukem: Zero Hour*. Y hasta aquí podemos leer...**

## MÁS CONVERSIONES, POR FAVOR

Hola, chicos y chicas que leéis *Games World*. Soy una forofa de esta sección y me he decidido a escribir. Me gustan mucho los juegos de N64, pero me encanta jugar con mi Game Boy, porque me la puedo llevar a todas partes. Mi pregunta es ¿no sería genial tener más conversiones de juegos de N64 y SNES para Game Boy Color? Ya lo han hecho con *Mario Golf*, algo realmente fantástico, así que ¿por qué no lo hacen con otros juegos tan fascinantes como *Mario Kart* o *GoldenEye*? Imaginaos poder jugar a *GoldenEye* mientras tomas el sol en la playa, o combatir contra tu hermano en *Super Smash Bros* mientras vais en coche de camino a la montaña...

**Noelia Durán, Madrid**

**Parece ser que Nintendo también ha tenido tu misma idea, Noelia. ¿Sorprendida? Según unos rumores que nos han llegado al abrir la ventana (además de algún otro virus que ha hecho que la mitad de nosotros nos pasemos el día estornudando y mocándonos) es posible que puedas disfrutar de juegos como *Mario Kart* en Game Boy Advance. Y por *GoldenEye* no te preocupes. No lo tendrás en Game Boy, pero sí que podrás jugar a *Perfect Dark*, una maravilla tecnológica también para tu bolsillo.**



**Lo más importante para fundar un buen club de fans es tener una mascota tan genial como ésta de Arturo Linares.**





## ¡BOMBA VAAAAAA!

Querida Games World.
Soy un fan de Nintendo desde hace mucho tiempo (conseguí mi primera Game Boy cuando sólo tenía cinco años). Durante una pila de años, he tenido que leer revistas que eran demasiado adultas para mí, pero eran las únicas que había. Pero, ahora, creo que he encontrado mi sitio con *Games World*. Me gusta porque las *reviews* son muy claras y, además, regaláis pósters para decorar la habitación. Lo que más me gustaría que regalaseis, no obstante, sería algo sobre Bomberman. A mis amigos y a mí nos encanta Bomberman en todas sus versiones para N64 y Game Boy. Incluso hemos creado un pequeño club de fans de Bomberman (os envío una foto de la mascota que preside todas las reuniones que hacemos para jugar entre nosotros a las diferentes versiones del juego). Mi duda es acerca de la nueva entrega de Bomberman para N64. Creo que se llamará *Bomberman 2*. ¿Qué sabéis de ella? ¿Cuándo saldrá? ¿Estará bien?

**Arturo Linares, Sevilla**

**El proyecto *Bomberman 2* se puso en marcha el año pasado con intención de hacerlo llegar a nuestra consola al entrar el 2000. Sin embargo, el lanzamiento del juego no está previsto en algunos países europeos hasta finales de este año. Y eso significa, desafortunadamente para ti y para tu club de fans, que nosotros tendremos que esperar un poco más. Pero todo llega... esperemos. Y esperemos también, que esta nueva versión logre poner a este magnífico héroe en su sitio y nos haga olvidar las muy mejorables anteriores entregas.**

## POKéCURIOSIDADES

Hola fanáticos de *Pokémon*. Soy uno de esos chicos que ha quedado atrapado en las redes del maravilloso juego *Pokémon*. Pero no me importa. Al revés, estoy encantado. Me paso el día jugando con mi cartucho *Azul*, y los ratos que no lo hago porque estoy en el cole o estudiando o comiendo, mi cabeza no para de idear nuevos métodos para asegurarme la victoria en todos los combates, elaborar una estrategia para saber cuáles serán mis próximos movimientos, qué pokémon capturaré, a cuál haré evolucionar...
Por supuesto, tampoco me pierdo la serie de televisión. Aquí fue donde el otro día descubrí (supongo que muchos de vosotros también), algo muy curioso. Durante el capítulo, hubo un momento en el que apareció Misty con un Pokémon que desconocía por completo. Me quedé muy extrañado, pues me los conozco todos de cabo a rabo. Y entonces caí en la cuenta: se trataba de Togepi, un Pokémon que aparecerá en *Pokémon Oro* y *Plata* y que vi en el número 5 de vuestra revista. ¿A que es curioso?

**Cristian Díez, La Coruña**

**Pues la verdad es que sí, Cristian. Pero no has de olvidar que en Japón, país del que procede la interesante serie, las versiones *Oro* y *Plata* ya están a la venta (y ya agotadas) desde hace un tiempo, así que, para ellos, incluir a Togepi es algo normal. Además, a Nintendo le gusta presentar a sus personajes antes de que llegue el juego, y la serie *Pokémon* es el mejor vehículo para dar a conocer a los pokémon que nos volverán locos de aquí a unos meses.**

## FUTBOLISTAS PERSONALIZADOS

¿Qué tal, pedidores de palabra? Hace poco leí en vuestra revista una *preview* sobre *ISS Millenium* y he de reconocer que me quedé parado por el maravilloso aspecto que tiene el juego. Allí leí que el cartucho incorporará un modo RPG, mediante el cual podrás crear a un jugador y mejorarlo. Me parece una idea genial, pero se me ha ocurrido algo que puede hacerla aún mejor: he estado pensando que Konami podría incorporar la GB Camera para este modo. Cuando crees al jugador, podrás hacerte una foto y, gracias al Transfer Pak, ponerla sobre él, convirtiéndote en el futbolista. Si tu amigo hace lo mismo, ¡podrías acabar haciéndote un equipo de tu pandilla en la pantalla!

**Javier Gallardo, Madrid**

**Estupenda idea, Javier. Ahora que Rare ha confesado que la tan esperada por todos opción para meter tu careto a los personajes del modo multijugador de *Perfect Dark* se ha desestimado, no estaría mal que Konami recogiera el testigo e intentase aplicarlo a su excelente nueva versión de *ISS*. Pero esto puede tener su lado negativo: por una parte, que los partidos se vean ralentizados (motivo por el cual Rare desestimó la opción para *Perfect Dark*), y, por otro, que el lanzamiento del juego se retrase aún más. Eso sería muy duro.**

### GANADORES DEL PSICO-CONCURSO

Álvaro Muñoz Navarro (Leganés)
Alejandro Rafael López Lafuente Arias (Almería)
Sócrates Vidal Cano (Murcia)
Javier Molina Díaz (Madrid)
Jonathan García León (Barcelona)
Oriol Vila Casademunt (Sant Cugat)
Andreu Bel-Lan Tarrazó (Boadilla)
Dani Folch Gaya (Barcelona)
Guillermo Bas Ortiz (Alicante)
Diego Alonso Rodríguez (Lugo)
Jaime Corbacho Pena (Pontevedra)
Francisco De Prado Campos (Murcia)
Manuel Trillo Paredes (Madrid)
Daniel Alamillos Valle (Barcelona)
José María Alcaraz Oliver (Girona)
Reyes Roca Navarro (Alicante)
Pau Gallinat O'Callaghan (Llavaneres)
Miguel León Bravo (Madrid)
Jesús Pérez Muñóz (Madrid)
Julio Iglesias Torres (Santiago)

### GANADORES DEL CONCURSO "LA ENFERMEDAD DEL DOCTOR LEUCOCITO"

PRIMER PREMIO
Carmen Marichal González (Las Palmas)
SEGUNDO PREMIO
Aldo Eliu Reyes Hernández (Santa Cruz de Tenerife)
TERCER A DÉCIMO PREMIO
Vicente Serrano Fustea (Valencia)
Jorge Sikale Gracia (Zaragoza)
Raquel Plaza Castro (Valencia)
Luis Miguel Hurtado Brox (Madrid)
José Manuel España (Melilla)
Esther Arias Donadios (Valencia)
David Ortiz (San Sebastián)
Javier Argote Cañizares (Madrid)

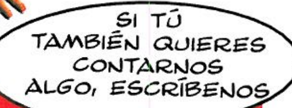
## ¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Querido L.U.I.G.I.
Tengo una terrible duda. Quiero comprarme un juego que cuente con un buen modo deathmatch y estoy dudando entre *Quake 2* y *GoldenEye*. ¿Qué hago?
Antonio Martín, Zaragoza
Hmmm... Esta pregunta se las trae... Veamos a ver lo que te contesta L.U.I.G.I. Cronchi cronchi.... L.U.I.G.I. cree que debes hacerte con... crunchi crunchi... *Quake 2*. *GoldenEye* es mejor en general, pero si buscas un buen deathmatch, *Quake 2* es tu juego.... desconectando... desconectando...Tendremos que engrasarlo...

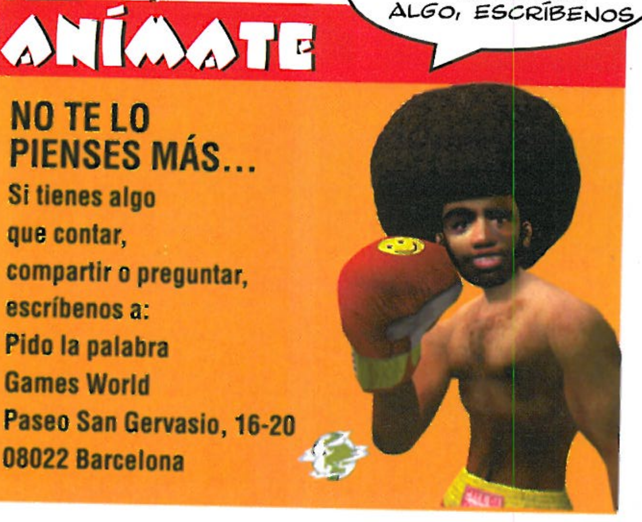
**CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.**

1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.






## ANÍMATE



**NO TE LO PIENSES MÁS...**

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:
Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona




# ¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

## ¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

**40 WINKS** 85%
Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

**1080º SNOWBOARDING** 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

**A BUG'S LIFE** 76%
Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

**AEROFIGHTERS ASSAULT** 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

**AERO GAUGE** 67%
Malos gráficos, malos enemigos... En resumen: malo.
ASCII · 4.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

**AIRBOARDER 64** 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Space · 8.990 · 1-2 jugadores

**ALL STAR BASEBALL '98** 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**ALL STAR TENNIS '99** 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft · 9.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

**ARMORINES** 84%
Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · expansion pak

**ARMY MEN** 56%
Un cartucho malo construido sobre una idea muy buena.
3DO · 9.990 · 1-4 jugadores · expansion pak

**AUTOMOBILI LAMBORGHINI** 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus · 13.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**BATTLE TANX** 81%
Fantásticas batallas entre tanques y un modo multijugador excelente.
3DO · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**BOMBERMAN** 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo · 8.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

**BEETLE ADVENTURE RACING** 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

**BIO FREAKS** 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

**BLAST CORPS** 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo · 9.990 · 1 jugador · memory pak · memoria en cartucho

**BODY HARVEST** 81%
Excitante RPG-shoot' em upero con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames · 6.990 · 1 jugador · en cartucho · rumble pak

**BOMBERMAN HERO** 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo · 7.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

**BUCK BUMBLE** 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft · 8.490 · 1 jugador · memory pak · rumble pak

**BUST-A-MOVE 2** 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim · 8.990 · 1-2 jugadores · memory pak

**CASTLEVANIA 64** 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami · 11.490 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

**CHAMELEON TWIST** 71%
Un extraño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles.
Infogrames · 4.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

**CHAMELEON TWIST 2** 65%
A la segunda no va la vencida para este camaleón que no acaba de cuajar.
Infogrames · 4.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

**CHOPPER ATTACK** 75%
Un *shooter* divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT · 8.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak

**COMMAND & CONQUER** 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo · 10.990 · 1 jugador · expansion pak · memoria en cartucho · rumble pak

**CRUIS'N WORLD** 63%
Aunque lo intenta, no deja de ser un juego de coches bastante malo.
Nintendo · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

**COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98** 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA · 4.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

**DARK RIFT** 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai · 4.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho

**DESTRUCTION DERBY** 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es cómo corres, sino cómo chocas.
Proein · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**DIDDY KONG RACING** 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare · 8.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

**DOOM 64** 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GT · 3.990 · 1 jugador · memory pak

**DUAL HEROES** 62%
Tiene cosas buenas, pero los enemigos son más oscuros que Darth Vader.
Space · 9.990 · 1-2 jugadores · memory pak

**DUKE NUKEM 64** 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI · 9.400 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

**DUKE NUKEM: ZERO HOUR** 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GT · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**EARTHWORM JIM 3D** 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin · 9.490 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho

**EXTREME G** 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**EXTREME G 2** 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**F1 POLE POSITION** 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft · 11.990 · 1 jugador · memory pak

**F1 WORLD GRAND PRIX** 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

**F1 WORLD GRAND PRIX 2** 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho · expansion pak

**FIFA '98** 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA · 7.990 · 1-4 jugadores · memory pak

**FIFA '99** 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**FIGHTERS DESTINY** 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft · 11.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

**FLYING DRAGON** 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

**FORSAKEN** 82%
Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim · 12.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**F-ZERO X** 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

**GEX 64: ENTER THE GECKO** 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GT · 11.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

**GLOVER** 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho

**GOEMON 2** 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami · 10.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

**GT64** 64%
Carreras con gráficos cutrillos y velocidades de tortuga. Acelera, acelera...
Infogrames · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

**HEXEN** 70%
Un intento de *Quake* con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI · 5.490 · 1-4 jugadores · memory pak

**HOLY MAGIC CENTURY** 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami · 11.990 · 1 jugador · memory pak

**HOT WHEELS TURBO RACING** 78%
Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

**HYBRID HEAVEN** 77%
Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami · 11.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak · expansion pak

**IGGY'S RECKIN' BALLS** 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim · 7.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

**ISS 64** 90%
Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó *ISS '98*.
Konami · 6.490 · 1-4 jugadores · memory pak

**KNIFE EDGE** 59%
Un *shoot' em up* muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Space · 10.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

**KNOCKOUT KINGS** 78%
Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.
EA · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak

# S PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO











| Juego | % | Comentario | Compañía | Precio | Jugadores | Extras |
|---|---|---|---|---|---|---|
| LEGEND OF ZELDA | 96% | El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos. Imprescindible. | Nintendo | 8.490 | 1 jugador | rumble pak, memoria en cartucho |
| LODE RUNNER | 72% | Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo. | Infogrames | 9.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho, rumble pak |
| LYLAT WARS | 82% | Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto. | Nintendo | 5.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memoria en cartucho |
| MACE: THE DARK AGE | 79% | Un buen beat' em up, aunque un poco fácil en el modo para un jugador. | GT | 10.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho |
| MADDEN 64 | 80% | Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo. | EA | 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| MAGICAL TETRIS CHALLENGE | 76% | Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*. | Proein | 9.990 | 1 jugador | memoria en cartucho |
| MARIO GOLF | 89% | Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos. | Nintendo | 9.490 | 1-4 jugadores | memory pak, rumble pak, GB pak |
| MARIO KART 64 | 92% | La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado. | Nintendo | 5.990 | 1-4 jugadores | memory pak, memoria en cartucho |
| MARIO PARTY | 84% | Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo. | Nintendo | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho, rumble pak |
| MICHAEL OWEN'S WLS 2000 | 82% | Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64. | THQ/Proein | 11.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| MICRO MACHINES 64 TURBO | 84% | Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes. | Codemasters | 9.990 | 1-8 jugadores | memory pak, rumble pak |
| MILO'S ASTRO LANES | 55% | ¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad. | Interplay | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak, memoria en cartucho |
| MISCHIEF MAKERS | 80% | Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas. | Nintendo | 8.990 | 1 jugador | rumble pak, memoria en cartucho |
| MISSION: IMPOSSIBLE | 68% | Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida. | Infogrames | 7.490 | 1 jugador | memoria en cartucho, rumble pak |
| MONACO GRAND PRIX | 80% | Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate. | Ubi Soft | 9.490 | 1-2 jugadores | rumble pak, memory pak |
| MONSTER TRUCK MADNESS | 67% | Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear. | Proein | 10.490 | 1-4 jugadores | rumble pak |
| MORTAL KOMBAT 4 | 80% | Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todos las versiones que hay. | GT | 10.990 | 1-2 jugadores | memory pak, rumble pak |
| MULTI RACING CH'SHIP | 68% | Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo. | Infogrames | 13.490 | 1-2 jugadores | memory pak |
| MYSTICAL NINJA | 85% | Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon. | Konami | 11.490 | 1 jugador | memory pak |
| NAGANO WINTER OLYMPICS | 55% | Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío. | Konami | 11.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| NASCAR '99 | 60% | Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, éste no es tu juego. | EA | 7.990 | 1-2 jugadores | memory pak, rumble pak |
| NBA COURTSIDE | 89% | Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no? | Nintendo | 5.990 | 1-4 jugadores | memory pak, rumble pak, memoria en cartucho |
| NBA HANG TIME | 60% | Un juego de baloncesto estilo dos contra dos que no consigue un buen marcador. | Acclaim | 5.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho |
| NBA JAM '99 | 80% | Muy divertido. Si no te gustaba el baloncesto, hará que te pique el gusanillo. | Acclaim | 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| NBA JAM 2000 | 87% | Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje. | Acclaim | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, expansion pak |
| NBA LIVE '99 | 65% | Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto. | EA | 9.490 | 1-4 jugadores | memory pak, rumble pak |
| NBA PRO '98 | 68% | Un más que correcto simulador de baloncesto con un modo multijugador resultón. | Konami | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| NFL QUARTERBACK CLUB '98 | 86% | El FIFA de los juegos de fútbol americano. Aunque tiene la licencia, le falta diversión. | Acclaim | 13.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| NFL QUARTERBACK CLUB '99 | 89% | Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte. | Acclaim | 8.990 | 1-4 jugadores | memory pak, rumble pak, expansion pak |
| NHL '99 | 75% | Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores. | EA | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| NHL BREAKAWAY '98 | 65% | Un simulador de hockey sobre hielo sólo para fans de este deporte. | Acclaim | 12.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho, rumble pak |
| NHL BREAKAWAY '99 | 68% | Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior. | Acclaim | 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| NUCLEAR STRIKE | 78% | Un clásico *shooter* revisitado con acierto. | Proein | 10.990 | 1 jugador | memory pak, rumble pak |
| OFF ROAD CHALLENGE | 55% | Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores. | GT | 8.990 | 1-2 jugadores | |
| OLYMPIC HOCKEY | 49% | No es un buen juego, aunque su modo multijugador es divertido. | GTI | 3.990 | 1-4 jugadores | memory pak |
| PENNY RACERS | 65% | Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene. | Proein | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| PGA EUROPEAN GOLF | 75% | Golf serio y profesional. La contrapartida de Mario. | Infogrames | 8.990 | 1-2 jugadores | memory pak |
| PILOTWINGS 64 | 89% | Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64. | Nintendo | 5.990 | 1 jugador | memoria en cartucho |
| QUAKE | 81% | Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*. | GT | 3.990 | 1-2 jugadores | memory pak, rumble pak |
| QUAKE II | 93% | Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador! | GTI | 9.490 | 1-4 jugadores | expansion pak, rumble pak, memory pak |
| RAINBOW SIX | 87% | Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros. | Proein | 9.990 | 1-2 jugadores | memory pak, rumble pak, expansion pak |
| RAKUGA KIDS | 82% | Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa. | Konami | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak, memoria en cartucho |
| RAMPAGE 2 | 55% | La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena. | Midway | 8.990 | 1-3 jugadores | rumble pak, memory pak |
| RAT ATTACK | 67% | Un arcade al estilo clásico. Difícil, repetitivo y aburrido. | Proein | 9.990 | 1-4 jugadores | memory pak |
| READY 2 RUMBLE BOXING | 87% | Un beat 'em up con estilo y humor, pero sin fiereza. | Infogrames | 9.990 | 1-2 jugadores | memory pak, rumble pak |
| RE-VOLT | 77% | ¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos. | Acclaim | 9.990 | 1-4 jugadores | memory pak, rumble pak, expansion pak |
| ROCKET: ROBOT ON WHEELS | 91% | Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas. | UbiSoft | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, en cartucho |
| ROADSTERS | 91% | Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él. | Virgin | 9.990 | 1-2 jugadores | controller pak, rumble pak, expansion pak |
| ROBOTRON 64 | 70% | Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido. | GTI | 11.990 | 1-2 jugadores | memory pak, rumble pak, expansion pak |
| ROGUE SQUADRON | 79% | Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado. | Nintendo | 9.490 | 1 jugador | rumble pak, memoria en cartucho, expansion pak |
| RUGRATS TREASURE HUNT | 59% | Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos. | Proein | 9.990 | 1-4 jugadores | memory pak, rumble pak |
| RUSH 2: EXTREME RACING USA | 71% | Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada. | GT | 5.990 | 1-2 jugadores | rumble pak, memory pak |
| SAN FRANCISCO RUSH | 70% | Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido. | Acclaim | 6.490 | 1-2 jugadores | memory pak, rumble pak |
| S.C.A.R.S. | 75% | Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*. | Ubi Soft | 11.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memory pak |
| SHADOWS OF THE EMPIRE | 73% | Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él. | LucasArts | 10.990 | 1 jugador | memoria en cartucho |
| SNOWBOARD KIDS | 79% | Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta. | Nintendo | 5.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memoria en cartucho |
| SOUTH PARK | 66% | *Shoot' em up* protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido. | Acclaim | 9.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho, rumble pak, expansión pak |
| SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK | 79% | Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés. | Acclaim | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, expansión pak |
| SOUTH PARK RALLY | 82% | Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías. | Acclaim | 9.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho, rumble pak |
| SPACESTATION SILICON VALLEY | 90% | Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles. | Take 2 | 9.490 | 1 jugador | memoria en cartucho |
| STARSHOT | 64% | Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción. | Infogrames | 6.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho |
| STAR WARS EPISODE 1: RACER | 85% | Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película. | Nintendo | 9.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho, rumble pak, expansión pak |
| SUPERCROSS 2000 | 80% | Carreras de motos con un control difícil de manejar. | EA | 9.990 | 1-2 jugadores | rumble pak, expansión pak |
| SUPERMAN | 50% | La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio. | Titus | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho, rumble pak |
| SUPER SMASH BROS | 93% | No te dejes engañar por su aspecto, es un fantástico *beat' em up*. | Nintendo | 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak, memoria en cartucho |
| THE NEW TETRIS | 88% | Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64. | Nintendo | 9.450 | 1-4 jugadores | rumble pak |

## ¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

# ¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

### W

**WAIALAE GOLF** — 59%



Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.

Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 5.990 | rumble pak

**WCW VS NWO** — 74%



No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.

Konami | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak

**WWF ATTITUDE** — 90%



Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.

Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak

**TETRISPHERE** — 68%



Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.

Nintendo | 1-2 jugadores | 6.990 | memoria en cartucho

**TOP GEAR RALLY 2** — 87%



El mejor simulador de rallys para N64 hasta el momento.

Proein | 1-4 jugadores | 10. 990 | memoria en cartucho

**TWISTED EDGE** — 69%



Simulador de *snowboard* al que le faltan detalles y recursos.

Kemco | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak

**WAVE RACE 64** — 85%



Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.

Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | memoria en cartucho

**WETRIX** — 72%



Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.

Infogrames | 1-2 jugadores | 6.490 | memoria en cartucho

**WWF WARZONE** — 85%



Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.

Acclaim | 1-4 jugadores | 10.490 | rumble pak | en cartucho

**TONIC TROUBLE** — 80%



Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.

Ubi Soft | 1 jugador | 9.490 | rumble pak | memoria en cartucho

**TOY STORY 2** — 87%



Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.

Proein | 1 jugador | 8.990 | memoria en cartucho

### V

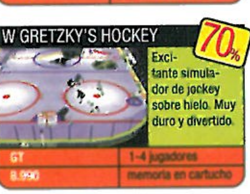
**VIGILANTE 8** — 73%



*Shooter* en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.

Proein | 1-4 jugadores | en cartucho | 10.490 | expansión pak

**W GRETZKY'S HOCKEY** — 70%



Excitante simulador de jockey sobre hielo. Muy duro y divertido.

GT | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

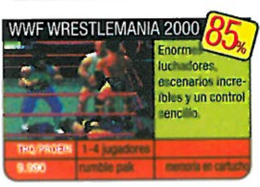
**WIPEOUT 64** — 87%



El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.

Midway | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490

**WWF WRESTLEMANIA 2000** — 85%



Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.

THQ/PROEIN | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memoria en cartucho

**TOP GEAR OVERDRIVE** — 73%



Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo

Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak | expansión pak

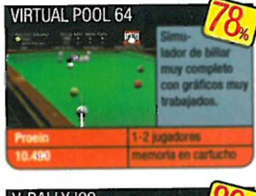
**TUROK: DINOSAUR HUNTER** — 80%



Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.

Acclaim | 1 jugador | 4.990 | memoria en cartucho

**VIRTUAL POOL 64** — 78%



Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.

Proein | 1-2 jugadores | 10.490 | memoria en cartucho

**W GRETZKY'S HOCKEY '98** — 72%



Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.

GT | 1-4 jugadores | 9.490 | memoria en cartucho

**WORLD DRIVER CH'SHIP** — 90%



Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo

Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak

### X

**XENA: WARRIOR PRINCESS** — 87%



La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.

Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansión pak

**TOP GEAR RALLY** — 87%



Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!

Nintendo | 1-2 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

**TUROK 2: SEEDS OF EVIL** — 85%



Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.

Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 6.990 | rumble pak | expansión pak

**V-RALLY '99** — 80%



El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.

Infogrames | 1-2 jugadores | 7.490 | rumble pak | en cartucho

**WCW MAYHEM** — 75%



Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.

EA | 1-4 jugadores | 9.490 | rumble pak

**WORMS ARMAGEDDON** — 86%



Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.

Infogrames | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

### Y

**YOSHI'S STORY** — 82%

Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.

Nintendo | 1 jugador | 6.990 | memoria en cartucho

## LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¡HAZTE CON ELLOS!

### BANJO-KAZOOIE 91%

**¡El plataformas con mejor aspecto!**

Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak

**¿Por qué es guai?** Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.

**Truco GW:** En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.

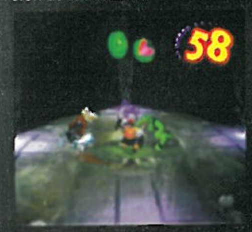
### DONKEY KONG 64 94%

**¡El plataformas más grande!**

Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak

**¿Por qué es guai?** Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.

**Truco GW:** Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



### GOLDENEYE 007 95%

**¡El mejor *shooter* para cuatro!**

Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak

**¿Por qué es guai?** Sólo hace falta echar una partida para saberlo.

**Truco GW:** En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.



### ISS '98 92%

**¡El mejor simulador de fútbol!**

Konami 5.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak

**¿Por qué es guai?** El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.

**Truco GW:** Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.



### JET FORCE GEMINI 90%

**¡El mejor matainsectos!**

Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak

**¿Por qué es guai?** Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.

**Truco GW:** Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.

### LEGEND OF ZELDA 96%

**¡El mejor juego de la historia!**

Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak

**¿Por qué es guai?** El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.

**Truco GW:** Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.



### RAYMAN 2 85%

**¡Uno de los mejores plataformas!**

Ubi Soft 9.995 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak

**¿Por qué es guai?** Un magnífico plataformas sin nada de niebla y con fantásticos gráficos.

**Truco GW:** Para evitar ser derrotado, permanece cerca del enemigo y zigzaguea hacia atrás (será más difícil que te den).



### RESIDENT EVIL 2 93%

**¡El juego más espeluznante!**

Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak

**¿Por qué es guai?** Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.

**Truco GW:** Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).



### SHADOW MAN 90%

**¡Tenebrosa aventura en 3D!**

Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak

**¿Por qué es guai?** Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.

**Truco GW:** Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.

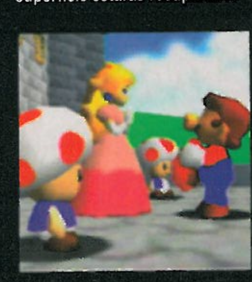
### SUPER MARIO 64 96%

**¡El mejor plataformas del mundo!**

Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho

**¿Por qué es guai?** Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.

**Truco GW:** Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.



### SUPER SMASH BROS 93%

**¡El *beat 'em up* más divertido!**

Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak

**¿Por qué es guai?** Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.

**Truco GW:** Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.



### TUROK: RAGE WARS 88%

**¡Las armas más originales!**

Acclaim 9.990 1-4 jugadores
Mem Pak Rum Pak Exp Pak

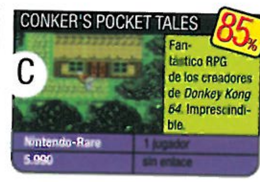
**¿Por qué es guai?** Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.

**Truco GW:** Dirígete siempre al pequeño círculo en tu mapa si se ilumina. Normalmente, recogerás una vida u otros bonus.



# GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.



**CONKER'S POCKET TALES** 85%

C — Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.

Nintendo-Rare · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**INTERNATIONAL TRACK & FIELD** 81%

I — Estupendo juego de deportes que incluye un modo RPG.

Konami · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

**MR. NUTZ** 85%

Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.

Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

**RONALDO V-FOOTBALL** 89%

Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad se refiere. Tiene mucho estilo.

Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**SUPREME SNOWBOARDING** 79%

El juego destaca por su entretenimiento más que por su velocidad y emoción.

Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**DRAGON WARRIOR MONSTERS** 89%

D — Un fantástico RPG competidor directo de Pokémon.

Proein · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace



**ISS '99** 78%

Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64.

Konami · 5.890 · 1 jugador · sin enlace



**MS PAC MAN** 88%

Otro punto de vista para el famoso come-cocos. En este caso, es la chica la que lucha contra los fantasmas.

Acclaim · 5.990 · 1-2 jugadores · sin enlace



**R-TYPE DX** 91%

*R Type*, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.

Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

**SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING** 85%

El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.

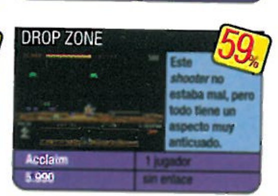
Ubi Soft · 5.995 · 1-2 jugadores · sin enlace



**A BUG'S LIFE** 67%

A — Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.

THQ · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**DROP ZONE** 59%

Este *shooter* no estaba mal, pero todo tiene un aspecto muy anticuado.

Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**KLAX** 83%

K — Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.

Midway · 4.990 · 1 jugador · sin enlace



**NBA JAM '99** 78%

N — El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.

Acclaim · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace



**SHADOWGATE CLASSIC** 60%

Intento fallido de hacer un RPG. Demasiado oscuro y aburrido.

Kemco · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**TARZAN** 84%

T — Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.

Disney · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace



**ALL STAR TENNIS 99** 77%

Un más que aceptable juego de tenis, aunque le falta un poco de atractivo.

Ubi Soft · 5.995 · 1 jugador · sin enlace



**EARTHWORM JIM MENACE** 76%

E — Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.

Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**KLUSTAR** 72%

Otra versión de Tetris que, como en otros casos, no alcanza la diversión del original.

Infogrames · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace



**OBELIX** 70%

O — Plataformas protagonizado por el obeso héroe de la Galia. Tiene fallos.

Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace



**SILVESTRE Y PIOLÍN** 74%

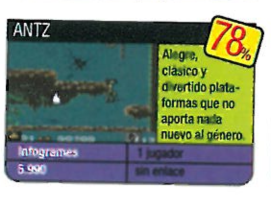
S — Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.

Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace

**TETRIS DX** 90%

Hay muchos como él, pero ésta es la mejor versión. El clásico en estado puro.

Nintendo · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace



**ANTZ** 78%

Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.

Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**FROGGER** 68%

F — Reconversión de un clásico juego arcade en el que has de salvar a una rana de morir.

Take 2 · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace



**LEGEND OF THE RIVER KING** 83%

L — Un RPG diferente a los demás. Toma tu caña y ponte a pescar.

Nintendo · 5.990 · 1 jugador · con enlace



**PAC MAN** 88%

P — Un clásico que vuelve a sorprendernos.

Acclaim · 5.990 · 1-2 jugador · sin enlace



**SMURFS' NIGHTMARE** 60%

Otro plataformas más para GBC con personajes entrañables.

Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

**TOP GEAR POCKET** 79%

Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.

Nintendo · 6.490 · 1 jugador · sin enlace



**ASTEROIDS** 72%

Vuelve a vivir la emoción de jugar con un clásico matamarcianos. Para nostálgicos.

Proein · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace



**GAME & WATCH GALLERY 2** 84%

G — Cartucho que recoge versiones para GBC de viejos juegos de Nintendo. Genial.

Nintendo · 4.990 · 1 jugador · sin enlace



**LOGICAL** 70%

Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho.

Proein · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**PAPYRUS** 80%

Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.

Ubi Soft · 5.995 · 1 jugador · sin enlace



**SPACE STATION SILICON VALLEY** 86%

Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.

Take 2 · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

**TUROK 2: SEEDS OF EVIL** 73%

Buena secuela de este salvaje *shoot' em up*. Aparte del color, pocas novedades.

Acclaim · 6.990 · 1 jugador · sin enlace



**BATTLESHIP** 75%

B — Estrategia naval para esta versión del juego de mesa "Hundir la Flota".

Majesco · 4.990 · 1-2 jugadores · sin enlace



**GAME & WATCH GALLERY 3** 88%

Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.

Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

**LUCKY LUKE** 77%

Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.

Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace



**PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS** 80%

Las animaciones de los personajes son excelentes en este plataformas.

Infogrames · 5.995 · 1 jugador · sin enlace



**SPY VS SPY** 80%

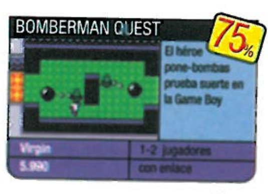
Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.

Spaco · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

**TUROK: RAGE WARS** 89%

Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.

Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**BOMBERMAN QUEST** 75%

El héroe pone-bombas prueba suerte en la Game Boy

Virgin · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace



**GEX: ENTER THE GECKO** 85%

Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.

Proein · 6.490 · 1 jugador · sin enlace



**MARIO GOLF** 90%

M — Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.

Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace



**PITFALL: BEYOND THE JUNGLE** 74%

Debido al tiempo que lleva circulando, este plataformas se ha quedado obsoleto.

Interplay · 6.490 · 1 jugador · sin enlace



**STAR WARS: RACER** 89%

Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.

Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · con enlace

**V-RALLY** 70%

V — No te mantendrá pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.

Infogrames · 5.490 · 1-2 jugadores · sin enlace



**BUGS & LOLA: OPERATION** 73%

¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado

Infogrames · 4.990 · 1 jugador · sin enlace



**HALLOWEEN RACER** 83%

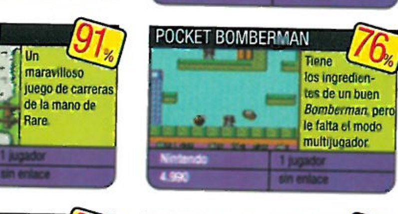
H — Carreras de fantasmas que destacan por sus gráficos y sus cuidados paisajes.

Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

**MICKEY'S RACING** 91%

Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.

Nintendo/Rare · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**POCKET BOMBERMAN** 76%

Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.

Nintendo · 4.990 · 1 jugador · sin enlace



**STREET FIGHTER ALPHA** 86%

Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.

Virgin · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

**WARIO LAND 2** 89%

W — Un plataformas al más puro estilo *Mario Bros*, pero con el malo de protagonista.

Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3** 78%

Más conejos, más aventuras y mejores gráficos. La mejor entrega de la serie.

Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**HEXCITE** 78%

Tiene el aspecto de un puzzle chino y es complicado como un rompecabezas.

Ubi Soft · 4.490 · 1-2 jugadores · sin enlace

**MISSION: IMPOSSIBLE** 86%

Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.

Infogrames · 5.490 · 1 jugador · sin enlace



**QUEST FOR CAMELOT** 73%

Q — Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.

Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**SUPER BREAKOUT** 64%

Versión del clásico *Arcanoid* en el que has de hacer rebotar una pelota.

Majesco · 5.490 · 1 jugador · sin enlace

**WORMS: ARMAGEDDON** 75%

Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.

Infogrames · 5.990 · 1-2 jugadores · sin enlace



**BUST-A-MOVE 4** 81%

Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.

Acclaim · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**HOLLYWOOD PINBALL** 73%

Está repleto de diversión, pero todos los tableros tienen el mismo aspecto.

Take 2 · 5.490 · 1 jugador · sin enlace



**MOON PATROL/SPY HUNTER** 75%

Dos juegazos de los clásicos en un solo cartucho. Arcade retro por parejas.

Midway · 4.990 · 1 jugador · con enlace



**READY 2 RUMBLE** 63%

R — Interesante conversión del juego de boxeo para N64.

Infogrames · 5.990 · 1 jugador · sin enlace



**SUPER MARIO BROS DX** 91%

El padre entre los padres de todos los plataformas para GBC. Imprescindible.

Nintendo · 5.990 · 1-2 jugador · con enlace



**ZELDA: LINK'S AWAKENING DX** 94%

Z — Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.

Nintendo · 5.990 · 1 jugador · sin enlace

**PRÓXIMO NÚMERO** NO TE PIERDAS NUESTRA GIGANTESCA SECCIÓN DE TRUCOS, ¡CO

## LO MEJOR DE LA ACTUALIDAD NINTENDO RECIÉN SALIDO DEL HORNO:




**¡REGALO COLOSAL!**

# Pokémon STADIUM

## ¡LA REVIEW MÁS ENORME!

**¡Descubre cada píxel en 3D del mayor fenómeno Pokémon del año para tu N64!**

### ALERTA MARCIANA

¡La mayor sorpresa del año para tu Game Boy! Te contamos todo para que conozcas los entresijos de uno de los mejores juegos para tu portátil.



- ¡TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO NINTENDO!
- ¡LOS SECRETOS MÁS ASOMBROSOS, RECIÉN SALIDOS DE NUESTRO SÓTANO DE INTERROGATORIOS!
- ¡REPORTAJES ESCRITOS POR LOS MEJORES REPORTEROS DEL MUNDO (O CASI)!




# games WORLD

¡PIKACHU!
¡PIKACHU!
¡PII-KA-CHU!

## OPERACIÓN WINBACK

Hemos puesto todo el sigilo necesario para hacer de esta review algo escandaloso. No te la pierdas.





## DAIKATANA

Ponemos a prueba la peor pesadilla de Quake...



## GB ADVANCE

¡Respondemos a todas tus preguntas!

## SUEÑOS DOLPHIN

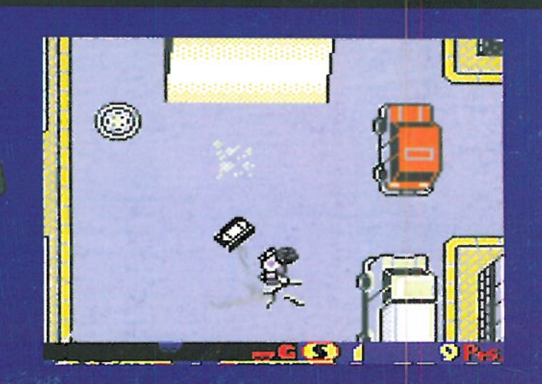
Deja de soñar. Te informamos de más detalles.

## POKéMON LA PELÍCULA

¡TODO LO QUE UN BUEN FAN DE POKéMON DEBE SABER!

## ¡Y ADEMÁS!

Tarzan
Turok 3
ISS Millennium
Zelda: Mask of Mujula
Tony Hawk's Skateboarding
Vigilante 8: the second offence





Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO 64
RR64
RIDGE RACER 64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega Ridge Racer a Nintendo 64. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para Ridge Racer 64, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
© 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Converted by NST.